ARMY OF TWO THE CLUB THE LAST REMNANT BRUTAL LEGEND

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA NÚMERO 1 DE XBOX 360

XBOX 360

LA REVISTA OFICIAL DE XBOX

6,95€ Nº14 ENERO 2008



FRONTLINES
LA GUERRA QUE NOS VIENE

DEVIL MAY CRY 4
DANTE YA TIENE UN COMPAÑERO DE JUEGOS

GRATIS DVD
CON 10 DEMOS
FEAR FILES, STRANGLEHOLD, THE DARKNESS, TIMESHIFT...


KANE & LYNCH
DEAD MEN™
★★★★★
"...ES LO MÁS PARECIDO A METERSE EN UNA PELÍCULA DE MICHAEL MANN QUE HEMOS VISTO JAMÁS."
GAMESPY
UN VIDEOJUEGO DE ODIO, PÉRDIDA Y VENGANZA
WWW.KANEANDLYNCH.COM
18+
www.pegi.info
PLAYSTATION.3
XBOX 360 LIVE
Games for Windows LIVE
Io-Interactive
eidos
© 2007 Eidos Interactive Ltd. Kane & Lynch: Dead MenTM Eidos Interactive Ltd. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos group of companies. IO Interactive and the IO logo are trademarks of IO Interactive A/S. All rights reserved. "PlayStation logo", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.
NO TE PIERDAS
HITMAN
YA EN LOS MEJORES CINES



Una nueva era empieza



Director: David Sanz
Email: dsanz@unidadeditorial.es

Después de celebrar nuestro cumpleaños con todos vosotros. Después de entregar los premios en la fiesta de aniversario y tras sortear más de 100 juegos entre todos los lectores, vosotros, toca el momento de apretar el acelerador a fondo de cara a 2008. Atrás quedan Halo 3, BioShock, Assassin's Creed, Mass Effect o Call of Duty 4, títulos todos ellos alrededor de los que ha girado la actualidad de Xbox 360 durante 2007. Atrás también la salida al mercado de nuestro archienemigo, con muchas más sombras que luces (siendo objetivos). Y también ya es pasado eso de "en 360 sólo hay shooters". Empieza una nueva era, para Xbox 360 y para nosotros. Nuestra blanquita aborda 2008 con un catálogo repleto de títulos en todos los géneros y con ese arma brutal llamada Xbox Live, que hasta ahora nadie de la competencia ha podido siquiera rozar en calidad. En el horizonte realidades como Rock Band, Resident Evil 5, Halo Wars, Borderlands, Army of Two, GTA IV, Silent Hill V... En el posible futuro, sueños -¿imposibles?- como World of Warcraft en 360, Crysis o Gears of War 2. ¿Realidad o ficción? Qué más da. La ilusión es la ilusión.
Y ahora nos toca el turno a nosotros. En la ROX 360 queremos estar a la altura en este año que empieza y para ello hemos preparado varias iniciativas con el objetivo de ofreceros todo lo que queréis ver en una revista dedicada a vuestra consola.
Vuelven los mapas, los trucos, los logros y el marketplace para que no perdáis comba de todo lo que podéis hacer en vuestros juegos. Todos los secretos al descubierto para que no se os resistan.
Pero aquí no acaba el asunto. A los avances y análisis, que como podéis comprobar desde el número pasado hemos simplificado para hacerlos más directos, se unirán en breve las páginas dedicadas a los clanes de Xbox Live, a los más jugones y a todos los que os guste comentar lo que queráis. Y opinión de expertos -los chicos de Akihabarablues.com, de Blade 94.6, Freeki.es...-, de los product managers de vuestros títulos más esperados, y hasta un rincón para las paranoias de Xcast.
Esto es sólo el principio de una nueva era. Para Xbox 360, para nosotros y esperamos que también para vosotros.
¡Nos vemos en Xbox Live!

El Equipo X



Redacción: Gustavo Maeso
Gamertag: OXM Maeso
Email: gustavo.maeso@unidadeditorial.es



Reviews: Chema Antón
Gamertag: OXM Chema
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Maquetación: Sol García
Gamertag: OXM Sol
Email: mgsanchez@unidadeditorial.es



Reviews: Juan García 'Xcast'
Gamertag: OXM Xcast
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Reviews: Jorge Núñez 'Clapillo'
Gamertag: OXM Clapillo
Email: xbox360@unidadeditorial.es



Diseño de portadas: Juan Manuel Castillo
Email: jmmcastillo@unidadeditorial.es

DISFRUTA CADA MES DE LOS JUEGOS MÁS NUEVOS CON LA REVISTA Nº 1 DE XBOX 360
XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX

ES UNA REVISTA DEL GRUPO UNIDAD EDITORIAL REVISTAS S.L.U.

Presidenta: CARMEN IGLESIAS
Consejero Delegado: ANTONIO FERNÁNDEZ-GALIANO
Director General (Publicidad): ALEJANDRO DE VICENTE
Directora General: AURORA CATÁ

Director General Editorial: PEDRO J. RAMÍREZ
Director Editorial: ÁNGEL MELLADO
Director de Arte: RODRIGO SÁNCHEZ
Adjunto al Director Editorial: ÁNGEL MONTERO

DIRECTOR: DAVID SANZ VERJANO - dsanz@unidadeditorial.es

REDACCIÓN
Gustavo Maeso - gustavo.maeso@unidadeditorial.es
Colaboradores: Chema Antón, José María Rodríguez, Juan García 'Xcast' y Jorge Núñez 'Clapillo'

DISEÑO
Sol García - mgsanchez@unidadeditorial.es
Juan Manuel Martín Castillo (portada) - jmmcastillo@unidadeditorial.es

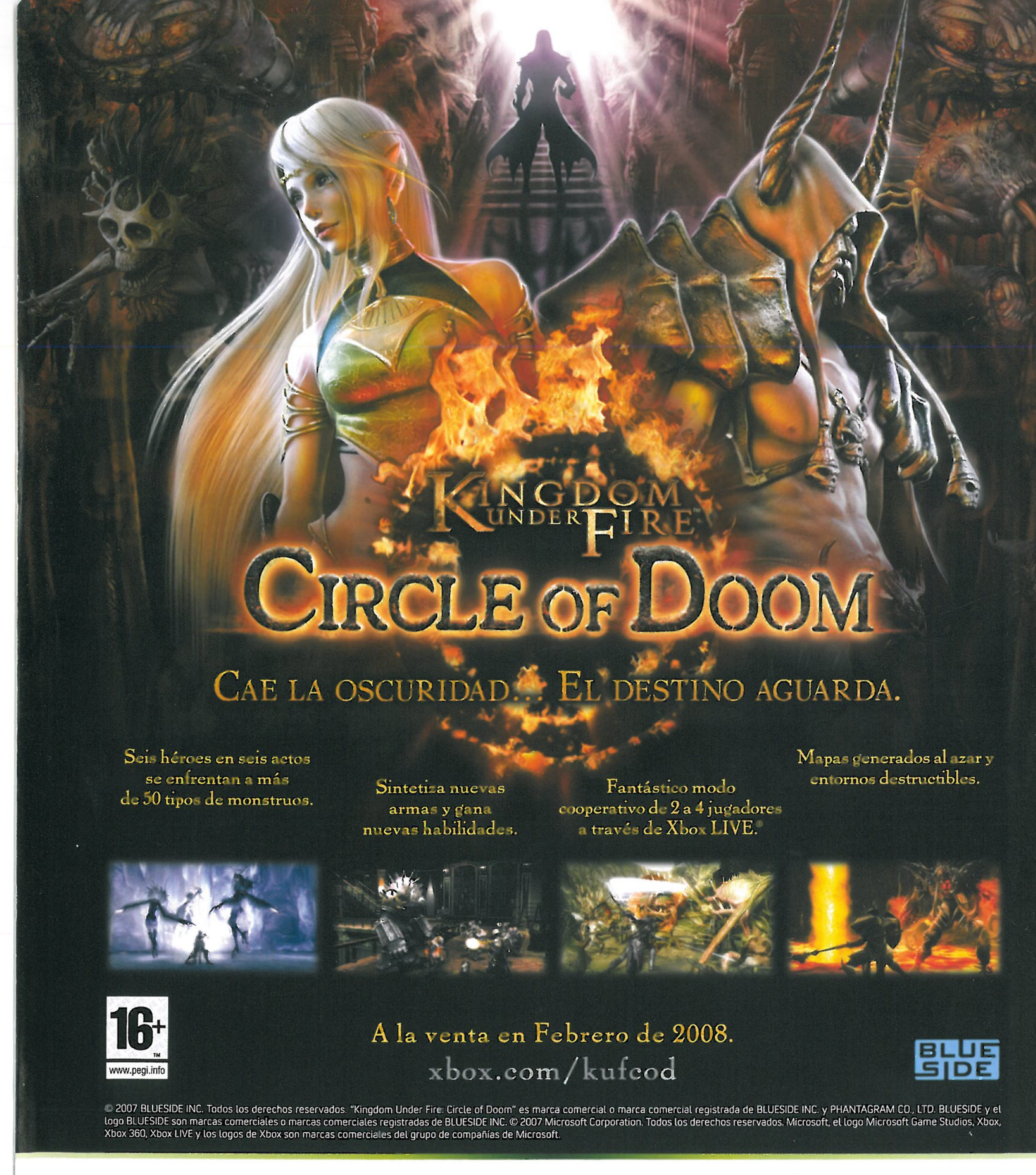
PUBLICIDAD
Director Comercial: Jesús Zabala
Director de Publicidad de Área de Revistas: Miguel Ardisana
Director de Publicidad: Conrado Godoy (cgodoya@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 89
Responsable Publicidad Xbox 360: Ignacio Cartas (icartas@unidadeditorial.es) Tel. 91 443 54 87
Coordinación: Aurora Fernández Tfno.: 91 337 32 50. Fax: 91 337 37 84
Barcelona: Valentín Martí (director) y Eduard Carcaré. Tfno.: 93 227 67 11.
Bilbao: Juan Luis González Andulza. Tfno. 94 435 65 20.
Valencia: José Vicente Sánchez-Beato. Tfno.: 96 351 77 76.
Andalucía: Antonio Martos. Tfno.: 95 499 14 40.
Galicia: La Coruña: Juan Miguel Viu Rodríguez. Tfno.: 981 20 85 37. **Vigo:** Manuel Carrera de la Fuente. Tfno.: 986 22 91 28. Fax: 986 43 81 99
Zaragoza: Álvaro Cardemil. Tfno.: 976 30 24 22

EDITA
Unidad Editorial, Revistas S.L.U. Avda. de San Luis, 25, 28033 MADRID
Redacción: Tel. 91 337 32 02, xbox360@unidadeditorial.es
Gerente: Tania Martínez. **Directora de Marketing:** Samary Fernández. **Director de Producción:** Vicente Pedrueza. **Director de Distribución:** Pedro Alonso. **Director Financiero:** Marco Ottelli. **Suscripciones:** 902 99 91 99 (Horario L-V, de 8 a 20h.) **Ejemplares Atrasados:** Entregas Urbanas Tel. 902 50 54 86 (Horario L-J de 9 a 15 h y V de 8 a 15h)

Distribuye: Logitengral 2000 S.A.U. **Imprime:** Printer Crtra. N-II Km 600 Cuatro Caminos S/N 08620 Sant Vicenç dels Horts (Barcelona). Printed in Spain. Depósito Legal M-45004-2006
ISSN: 1887 - 1100 Precio para todo el territorio español indicado en la portada.

Publicación ARI FIPP




KINGDOM UNDER FIRE
CIRCLE OF DOOM
CAE LA OSCURIDAD... EL DESTINO AGUARDA.
Seis héroes en seis actos se enfrentan a más de 50 tipos de monstruos.
Sintetiza nuevas armas y gana nuevas habilidades.
Fantástico modo cooperativo de 2 a 4 jugadores a través de Xbox LIVE.®
Mapas generados al azar y entornos destructibles.
16+
www.pegi.info
A la venta en Febrero de 2008.
xbox.com/kufcod
BLUE SIDE
© 2007 BLUESIDE INC. Todos los derechos reservados. "Kingdom Under Fire: Circle of Doom" es marca comercial o marca comercial registrada de BLUESIDE INC. y PHANTAGRAM CO., LTD. BLUESIDE y el logo BLUESIDE son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de BLUESIDE INC. © 2007 Microsoft Corporation. Todos los derechos reservados. Microsoft, el logo Microsoft Game Studios, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE y los logos de Xbox son marcas comerciales del grupo de compañías de Microsoft.

¡Sorteamos 5 Assassin's Creed!

Manda un mail a
xbox360@recoletos.es
y entrarás en el sorteo de 5
juegos del asesino más letal



16
Menuda fiesta preparamos para celebrar nuestro Primer Aniversario.



28
Top Spin 3, a por el trono del tenis virtual.

36
¿Sabes lo que es un Remnant?



44
Cuando correr como un loco se convierte en tu forma de vida...



66
Es la hora. Tus hermanos de sangre están aquí.

82
La chica más sexy regresa.

Contenidos

En portada
El juego del mes. El que dará que hablar más que ninguno.

008 **Frontlines** Fuel of War

Dashboard
Noticias, novedades, expertos...

016 **Primer Aniversario Revista Oficial Xbox 360** La fiesta fue un exitazo gracias a vosotros. Premiados, juegos, música... ¿Se puede pedir más?
024 **Dark Messiah** El título que creó escuela en PC aterrizará en breve en tu 360.
026 **SEGA Supertennis** Nos fuimos a Londres para ver lo nuevo de los creadores de Virtua Tennis 3.
028 **Top Spin 3** Hazte con la mejor raqueta posible porque la nueva entrega de este pedazo de título ya calienta motores.

Input
Entrevistas y tu opinión sobre juegos o lo que quieras hacernos llegar.

032 **Ganadores del Concurso Aniversario** ¿Eres uno de los afortunados o afortunadas?

Previews
Todo lo que está a punto de llegar

036 *The Last Remnant*
040 *Devil May Cry 4*
044 *Burnout Paradise*
048 *The Club*
054 *Army of Two*
060 *Conflict Denied Ops*
066 *Brothers in Arms*

Reviews
La última guía del comprador feliz: todo lo nuevo de 360 analizado al detalle

070 *Blacksite*
074 *Mejor Acompañado...: Viva Piñata Party Animals, Scene it!, Guitar Hero III...*
081 *Lego Star Wars*
082 *Tomb Raider Aniversary*
084 *Beowulf*
085 *Bladestorm*
088 *Warriors Orochi*
090 *Dynasty Warriors Gundam*
092 *Spiderman: Amigo o Enemigo*
094 *Kengo Zero*

Todo 360
Saca todo el partido a tus juegos

096 *Call of Duty 4: consejos multijugador.*
098 *Blue Dragon: bájate el Mod ultra difícil.*
100 *La guitarra de Guitar Hero III, en todo su esplendor.*

En el DVD
El contenido de tu **DVD nº14**

126



Frontlines Fuel of War

Los estudios Kaos nos traen este juego de guerra ambientado en un futuro no muy lejano...



AUTOR: OXM Clapillo

"Un culebrilla en Nueva York"

El pasado mes de diciembre hicimos una visita a los estudios de los creadores de *Frontlines: Fuel of War* en Nueva York para poder catar la versión final de su juego. En la capital de las hamburguesas y la comida rápida, pudimos ver el resultado de los esfuerzos de la compañía por crear un título bélico original que intenta ofrecernos algo un poco distinto a lo que estamos acostumbrados a ver en este tipo de juegos.

Cuando entramos por la puerta y tras las presentaciones oportunas, tomó la palabra Frank Delise, el general manager de *Frontlines*. Tras encender el proyector y en lo que preparaban el juego, nos contó que los estudios Kaos fueron creados hace muy poco, concretamente en el año 2005. Estuvo explicando que como jugador, llevaba tiempo viendo buenos juegos bélicos pero todos más o menos iguales, con lo que pensó que se podía desarrollar algo más original, algo que abarcara tanto lo bueno de los juegos lineales, con objetivos concretos y un camino fijado, como las virtudes de los títulos que nos dan libertad de movimientos en un mundo abierto. Tras las explicaciones previas, Frank toma los mandos de la Xbox 360 y se pone manos a la obra. Lo primero que vemos nada más comenzar es que los escenarios parecen bastante amplios y que se nos fijan unos cuantos objetivos que podremos cumplir en el orden que más rabia nos dé. Además, en el mapa de la parte superior derecha de la pantalla nos damos cuenta de que hay dos zonas claramente diferenciadas. Una de ellas es donde estamos nosotros, la otra está sombreada en rojo tras una línea divisoria que precisamente marca la separación entre nuestro territorio y el del enemigo. De aquí es de donde viene el nombre de "frontlines", ya que el juego se basa en penetrar la frontera enemiga cumpliendo los objetivos y asegurando las zonas señaladas en el mapa, para conseguir que nuestra zona sea cada vez mayor y que la línea divisoria avance a nuestro favor hasta conquistar todo el territorio acabando a nuestro paso con todos los soldados enemigos.

Pocos segundos después de empezar a avanzar, Frank nos explica que hay diferentes caminos a tomar en cada fase, además de los obvios, y para demostrarlo se desvía dirigiéndose hacia un muro, tira una carga explosiva hacia él, y tras la explosión podemos ver que se ha abierto un boquete que nos permite seguir nuestro camino por dicho lugar que en un principio parecía inaccesible. Además, por si aún nos quedaban dudas de la libertad de movimiento por el escenario, un poco más adelante volvió a improvisar subiéndose al tejado de un edificio y avanzando por las azoteas en vez de por las calles, algo que nos pone las



EN UN PISPÁS

¿Qué es? Un shooter bélico con libertad de acción.

Se parece... A juegos como *Call of Duty* o *Medal of Honor*.

¿Para quién? Aficionados a los juegos bélicos que busquen algo más.



Detalles

En la calle 4 ENE

Edita THQ
Desarrolla Kaos Studios
Jugadores 1
Online 2-32 jugadores
A tu medida Elige habilidades y armas online

¡MÁS! en xbox.com

¿QUÉ SABES HACER?

Según las necesidades que nos surjan en las partidas, podremos elegir un tipo de armamento para acabar victoriosos: asalto, asalto pesado, francotirador, anti-vehículos, operaciones especiales o combate cuerpo a cuerpo. Si te gusta hacer de campero y buscar un lugar en el que acabar con los enemigos desde lejos, sin duda tus armas son las de francotirador. Si en cambio prefieres reventar todo lo que se te cruce a base de explosiones, decántate por anti-vehículos. *Frontlines: Fuel of War* tiene armas para todos los gustos y todas ellas han sido diseñadas a partir de modelos actuales reales pero añadiendo posibles modificaciones que pueden darse en los próximos veinte años. Así, son armas del futuro, pero un futuro que viene a ser pasado mañana, así que no esperes pistolas láser. ¿Qué tipo de soldado eres tú?

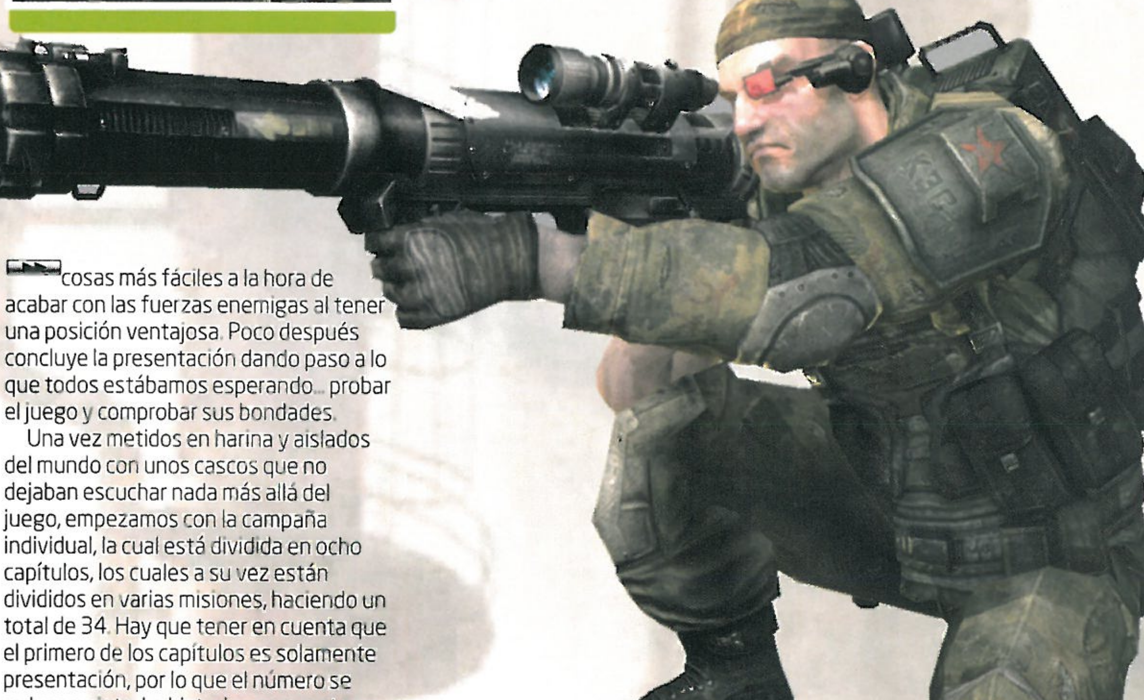




Armas de todo tipo y calibre a tu disposición.

Algunos escenarios serán urbanos.

Ponte a los mados de diferentes vehículos.

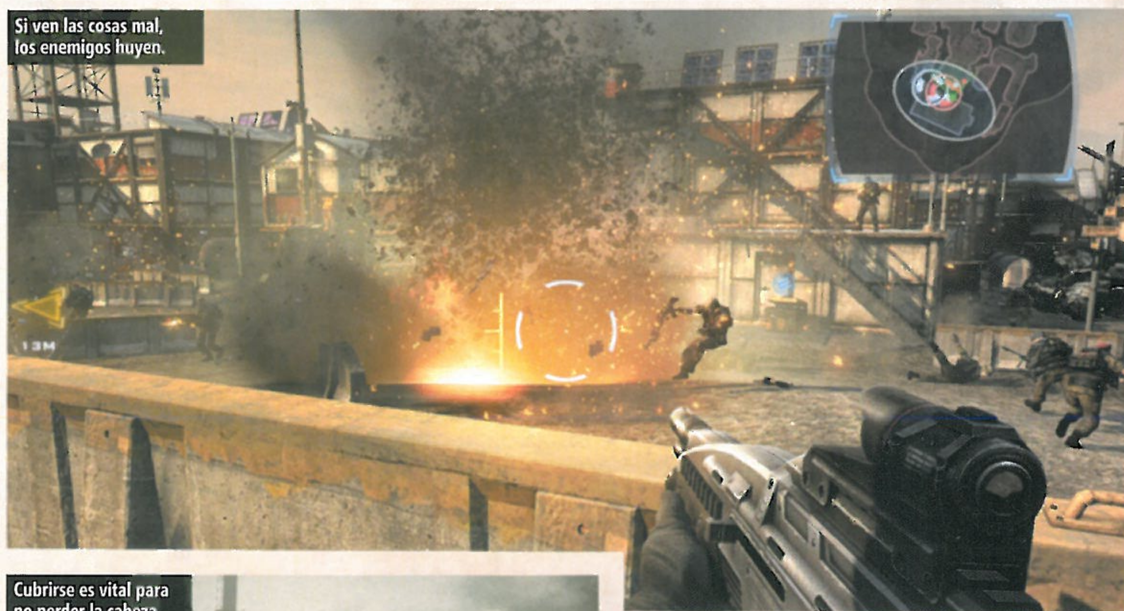


cosas más fáciles a la hora de acabar con las fuerzas enemigas al tener una posición ventajosa. Poco después concluye la presentación dando paso a lo que todos estábamos esperando... probar el juego y comprobar sus bondades.

Una vez metidos en harina y aislados del mundo con unos cascos que no dejaban escuchar nada más allá del juego, empezamos con la campaña individual, la cual está dividida en ocho capítulos, los cuales a su vez están divididos en varias misiones, haciendo un total de 34. Hay que tener en cuenta que el primero de los capítulos es solamente presentación, por lo que el número se reduce a siete. La historia nos cuenta un futuro cercano (el año 2024) en el que, resumiendo, el mundo se está yendo al garete y se produce lo que podría ser la tercera guerra mundial y nosotros representamos al bando de los estadounidenses y los europeos, que luchan contra rusos y chinos.

Después de ver la presentación se desbloqueará la segunda fase en la que realmente empezaremos a repartir estopa. Tras unas breves escenas introductorias que te ponen un poco al tanto de tus objetivos y la situación en la zona (todas las escenas introductorias están hechas directamente con el mismo motor del juego), empieza la acción en la que nos dejan a nuestra suerte junto a un escuadrón de apoyo que seguirá nuestros pasos en todo momento. Y digo seguirá porque no tendremos ningún tipo de control sobre ellos como en juegos como *Ghost Recon*, sino que su propia inteligencia artificial será suficiente para ayudarnos en las situaciones difíciles acabando con algunos de los soldados enemigos de la zona. Los compañeros nunca avanzarán más allá de lo que lo hagamos nosotros, siempre se mantendrán a nuestra altura o un poco por detrás.

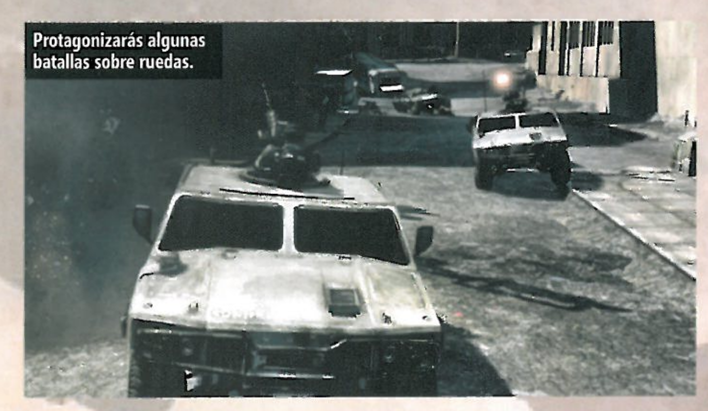
Como en muchos de los juegos de este estilo, en ***Frontlines*** no habrá ninguna


Si ven las cosas mal, los enemigos huyen.


Cubrirse es vital para no perder la cabeza.


Confía en tus soldados para salir de algunas situaciones.

barra que nos muestre la vida que nos queda, sino que según vayamos recibiendo daño la pantalla se irá oscureciendo hasta llegar un momento en el que moriremos. Si vemos que la cosa se pone muy fea y estamos a punto de morir, lo único que tendremos que hacer es ponernos a cubierto unos segundos y nuestro personaje se recuperará completamente. En el caso de que finalmente acaben con nosotros, no volveremos a un punto de control anterior en el que se haya salvado el juego, sino que la acción continuará. Me explico... una vez muertos, lo que tendremos es la posibilidad de seguir la partida con otro soldado. Nos saldrá un menú en el que podremos elegir las armas con las que queremos salir y una vez decidido, aceptamos nuestras preferencias y saldremos en el lugar más cercano asegurado de nuestro bando. Lo único que hay que hacer es acercarse a donde dejamos el campo de batalla y seguir con nuestros objetivos como si no hubiéramos muerto. Pero como todo en esta vida, no todo iba a ser tan fácil y bonito. La pega está en que no


Protagonizarás algunas batallas sobre ruedas.


El control del petróleo es el motivo del conflicto.

GUERRA MULTIJUGADOR

En Frontlines, el juego online es algo por lo que se ha apostado fuerte. Empezando por la inclusión de una capacidad de hasta 32 jugadores simultáneos ya se ve que los desarrolladores han querido potenciar al máximo la experiencia multijugador. Otra característica interesante es el poder elegir las armas que llevaremos antes de cada combate, además de una habilidad que irá aumentando según avance la partida. Dichas habilidades son:



GROUND SUPPORT: Si te decantas por especializarte en este campo, serás capaz de reparar los vehículos. Según vayas aumentando tu rango, serás más diestro en el arte de las reparaciones e incluso podrás mejorar las armas para hacerlas incluso más destructivas.

AIR: Podrás manejar mini helicópteros de distintos tipos para inspeccionar la zona en busca de enemigos y también podrás atacar con ellos. La pega es que mientras estés manejando un juguetito de estos, cualquier enemigo te puede disparar sin que lo veas.



DRONE: Podrás manejar aparatos muy útiles que se desplazan por el suelo y atacar a cualquier soldado non grato que se cruce en su camino. Hay alguno de estos que se pueden hacer explotar para causar gran daño.

EMP TECH: básicamente son los que se encargan de fastidiar a los que utilicen cualquier tipo de vehículo, ya sea grande o pequeño. Pueden hacer, por ejemplo, que un tanque que se acerca a una zona sufra un cortocircuito y quede inutilizado sin poderse mover del sitio. Es muy útil para asegurar zonas consiguiendo que no te revienten con un misil.



Games for Windows

VEHÍCULOS PARA DESTRUIR TODO

En ***Frontlines***, hay una buena cantidad de vehículos con los que trastear tanto en las misiones individuales como en las partidas online. Todos ellos se pueden usar tanto desde una perspectiva en tercera como en primera persona. Algunos de ellos son:
M4 Powell: ideal para desplazarse rápidamente por sitios amplios. La potencia de fuego es muy grande pero no tiene mucha resistencia y con un par de tiros certeros de un tanque, saldrá por los aires.
Tanque T19 Blackbear: tiene más aguante que el M4 Powell, pero la potencia de fuego es menor. Tiene unos misiles muy efectivos contra las unidades de a pie.
AH67 Mohawk: se trata de un helicóptero de asalto con un lanzacohetes y una torreta instalada en el morro.
Caza Su-48: sin duda no hay nada más rápido que esto. Además viene equipado con unos misiles aire-aire y aire-tierra e incluso un cañón gatling para ataques a corta distancia. El problema es que no es un aparato muy sigiloso.




Atento a la línea del 'frente' del mapa.


Puedes pedir apoyo aéreo si lo necesitas.

"Los diferentes 'gadgets' bélicos nos han sorprendido"

podemos ir como kamikazes con el chollo de poder morir y que no pase nada. Dependiendo de la fase en la que estemos, tendremos asignado un número de "vidas", por llamarlo de alguna forma, o sea que si morimos demasiadas veces no sólo no podremos seguir donde lo dejamos, sino que habrá que volver a empezar la partida desde el principio del capítulo.

El juego se ha dividido en tres niveles de dificultad dependiendo de la pericia de cada jugador, casual, normal y hardcore. Nosotros probamos el nivel de dificultad normal y hay que decir que para jugadores experimentados no supone un gran reto, de vez en cuando moriremos, pero la mayor parte del tiempo no habrá mayor problema para avanzar a un buen ritmo. Según los desarrolladores, el nivel hardcore aumenta bastante la dureza con enemigos más precisos con el manejo de las armas causándonos más daño y tendrán unas reacciones más inteligentes que en los otros dos niveles. Con la dificultad normal no nos pareció que los soldados rivales tuvieran una IA demasiado avanzada, además si nos veíamos mal de vida, bastaba con agacharnos detrás de cualquier elemento del escenario y en el 99% de los casos no recibimos ningún disparo, permitiéndonos recuperarnos sin problemas. Otro detalle del que nos dimos cuenta al jugar, es que no es un título precisamente largo, aunque sí intenso y lleno de acción a cada paso.

Puede que según estés leyendo estas líneas te estés preguntando: "¿Y qué hay del modo cooperativo?". Pues por desgracia hay que decir que no se ha incluido ningún cooperativo. Según palabras de Frank Delise, no creyeron necesario incluirlo porque *Frontlines* ya es lo bastante grande en su campaña y modo multijugador, con lo que la experiencia de juego es suficientemente amplia.

Algo que sin duda le aporta un toque de originalidad al juego son las distintas


El juego llegará doblado a nuestro idioma.


A veces el fuego más bruto es la solución.



El mundo es un caos y sólo hay devastación.

Elige tu camino para conseguir tus objetivos.

Intenta cubrirte con el entorno o destruirlo.

tecnologías que ponen a nuestra disposición, o lo que es lo mismo, todos los aparatitos que podremos ir recogiendo y manejando a control remoto que nos facilitarán bastante la vida en muchas ocasiones.

Nosotros en nuestra visita a los estudios Kaos pudimos jugar a la versión en inglés de *Frontlines*, pero según los desarrolladores el título llegará íntegramente en castellano, con lo que no nos tendremos que preocupar por el idioma. Y ya resumiendo, para concluir, hay que decir que estamos ante un buen juego que todo aficionado al género disfrutará. Gráficamente tiene un nivel bastante bueno con algún detalle brillante y en general todo se mueve perfectamente incluso en momentos que hay explosiones y gran cantidad de efectos en pantalla. Además tiene muros y casas con paredes destruibles que es algo que aún no se ha visto en muchas ocasiones. Pero no iba a ser todo bueno, hay algunas cosas que no nos convencen demasiado... como la duración de la campaña, la IA de los enemigos o que cuando revientan un vehículo estando nosotros dentro hacemos '¡pop!' y salimos sin un rasguño para seguir repartiendo leña a pie.

"El juego se basa en penetrar en la frontera enemiga, cumplir los objetivos y asegurar las zonas clave en el mapa, a nuestro aire"

XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Un shooter muy original
- ✓ Hasta 32 jugadores online
- ✓ Buen guión y libertad de acción
- ✓ Doblado al castellano
- ✗ La campaña se hace corta

PUNTUACIÓN 8,2
Guerra futurista para tus 32 amiguitos.

Y la ROX montó la fiesta del año

Un año bien merece una buena farra. Y la tuvimos.

Llevábamos un par de meses avisando y, claro, al final, tuvimos que montar una fiesta increíble para celebrar el primer aniversario de 'Xbox 360, La Revista Oficial de Xbox'. El evento se celebró en la sala MOMA, en Madrid, el pasado 29 de noviembre, entre copas, canapés, decenas de Xbox 360, música en directo y cientos de sorpresas. Casi 700 personas abarrotaron el local: compañías de videojuegos, prensa especializada, televisiones, famosos, amigos y un puñado de afortunados lectores de la revista, que consiguieron sus entradas participando en las votaciones para los juegos del año. Una celebración por todo lo alto para festejar este primer año con vosotros.





501ST LEGION Esta asociación de aficionados a Star Wars, que cuenta con trajes espectaculares de la inmortal saga cinematográfica de George Lucas, pusieron un toque de color en la fiesta, custodiando la entrada y dando la bienvenida a todos los asistentes. Además, hicieron buenas migas con el jefe maestro, que también andaba por allí. Si quieres conocerles puedes visitar su web: *www.legion501.com*



LOS MEJORES DE 2007



MICROSOFT
Tania Martínez, directora gerante de revistas de Unidad Editorial, entrega el premio al Mejor Distribuidor a Miguel Postigo, director de la División de Entretenimiento de Microsoft.



EL MEJOR JUEGO DEL AÑO: BIOSHOCK
David Sanz, director de la ROX, entregó el premio al Mejor Juego del Año a Sandra Melero, Product Manager de 2K Games.



ASSASSIN´S CREED
Gustavo Maeso, redactor de la ROX, entregó el premio al Mejor Juego de Acción a Alberto Mesas, Product Manager de Ubi Soft España.



GUITAR HERO III: Conrado Gody, director de Publicidad de la ROX, entrega el premio al Mejor Juego Social a Fernanda Delgado, directora de marketing de Activision.



HALO 3: David Sanz entrega el premio al Mejor Videojuego Online a Alejandro Camino, director de marketing de Xbox.



CRASH LUCHA DE TITANES: Ignacio Cartas, jefe de Publicidad de la ROX, entrega el premio al Mejor Juego Infantil a sara Fernández, jefa de Prensa de Vivendi.



BIOSHOCK: Sandra Melero, product manager de 2K Games, recibe el premio al Juego Revelación 2007 de manos de Chema Antón, redactor de la ROX 360.



COMAND & CONQUER 3: TW Matteo Gobbo, de Marketing de la ROX, entregó el premio al Mejor Juego de Estrategia a Alberto Martín, product manager de Electronic Arts.



MASS EFFECT: Marta Villarroya, product manager de Xbox, recibe el premio al Mjor RPG de Conrado Godoy.



HALO 3: Alejandro Camino recibe el premio al Mejor Shooter, de manos de Samary Fernández, directora de Márketing de Revistas de Unidad Editorial.



PES 2008: Mónica Corbella, directora de márketing de Konami, recibió el premio al Mejor Juego Deportivo, de manos de Samary Fernández.



FORZA MOTORSPORT 2: Miguel Ardisana, director de Publicidad del Área de Revistas de Unidad Editorial, y Penélope Valdés, MarCom Manager de Xbox.

DE RALLY
UN COCHE EN LA FIESTA

En medio de la pista, entre todos los invitados de la fiesta, destacaba la figura del Peugot 207 del piloto de rallyes español Enrique García Ojeda. Tanto el piloto como el equipo Peugot Sport España están patrocinados por Xbox 360.





La fama cuesta...

Los famosos se apuntan a la moda del verde...

No sé si salimos en 'el tomate', pero la fiesta se llenó de famosos. Y es que el tirón de Xbox 360 no tiene fin. A la fiesta de la ROX se acercaron personajes como Carla Hidalgo, Fran Murcia, Kiko Hernández, La Década Prodigiosa...







CONAN®

LAS ESPADAS SE OYEN MÁS QUE LAS PALABRAS



EMBÁRCATE EN UNA BRUTAL
AVENTURA A LO LARGO DE HYBORIA

SIENTE LA FURIA MEDIANTE MÁS
DE 100 MOVIMIENTOS DEVASTADORES

A LA VENTA EN OCTUBRE

CONANTHEVIDEOGAME.COM

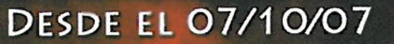
18+
www.pegi.info











GUITAR HERO III
DANDO ACORDES TODA LA NOCHE

Activision, junto con su juego Guitar Hero III, apoyaron de forma muy activa el evento y organizaron una competición que se convirtió en uno de los atractivos de la noche. Los puestos de Xbox 360 con las guitarras inalámbricas estuvieron abarrotados toda la noche y el mejor jugador se llevó una copia de GHIII a su casa.



Pusieron todo de su parte...

Una gran parte de culpa de que la fiesta fuera un auténtico éxito la tienen los patrocinadores y colaboradores que la hicieron posible. Mil gracias a Burguer King, a 2K Games, a O'Neill, a Activision, a TW steel, a RV Edipress y a Hero Muesly. Estos últimos no pudieron pasarse por el evento, pero se portaron genial y mandaron cientos de regalos para todos los asistentes. En serio, sin todos ellos no hubiera sido posible un fiesta así, mil gracias. Y aquí los tenéis, bien contentos:

Pedro Bellón, director de ventas de 2K Games; Sandra Melero, product manager, y David Gómez, product de Rockstar.

Andrés Cohen, Eric Cohen, Jacques Cohen y familia (Directivos de TW Steel).

José Antonio Muñoz Calero 'Bolo', product manager de 2K Games, que no estuvo y se le echó de menos.

Fernanda Delgado, Directora de Marketing de Activision.

Marta Lara (Directora Planificación de Cuentas) y Eva Valiño, de RV Edipress

Ana Barreda (Marketing Manager), José Lozano (Director Comercial), Paola Lama (RR.PP.) y Luis Granados (Director General), de O'Neill.

Diego Fernández (Director Marketing) y Jesús Muñoz (Marketing Manager), de Burguer King, con los juegos 'Burguer King' de Xbox 360.

SNOWBOARD
REGALOS DE O'NEILL

O'neill organizó una competición de snowboard en la que participaron los asistentes a la fiesta, con el videojuego para Xbox 360, Amped 3. Los que obtuvieron las mejores, y también las peores, puntuaciones de la noche se llevaron a casa unos equipos de ropa de snow completos de O'Neill. ¡Qué suerte!



Un concierto muy sonado

La nota musical de la fiesta la pusieron tres grupos madrileños de excelente calidad, que descargaron tres poderosos directos. 'La Última Apuesta' recibió a la gente y la hizo bailar con sus dulces melodías; 'Inlogic' puso el toque más fiestero e 'Ibidem' el rock más contundente para cerrar el concierto. Con estos últimos se atrevió a subir al escenario nuestro director, David Sanz.

LA ÚLTIMA APUESTA

INLOGIC

IBIDEM

El director de la ROX dándolo todo en el escenario junto a David Maeso, cantante de Ibidem.

Música, maestro

Nos declaramos fans incondicionales de las tres bandas que pusieron su arte al servicio de la ROX. Te las recomendamos, aquí tienes sus webs:





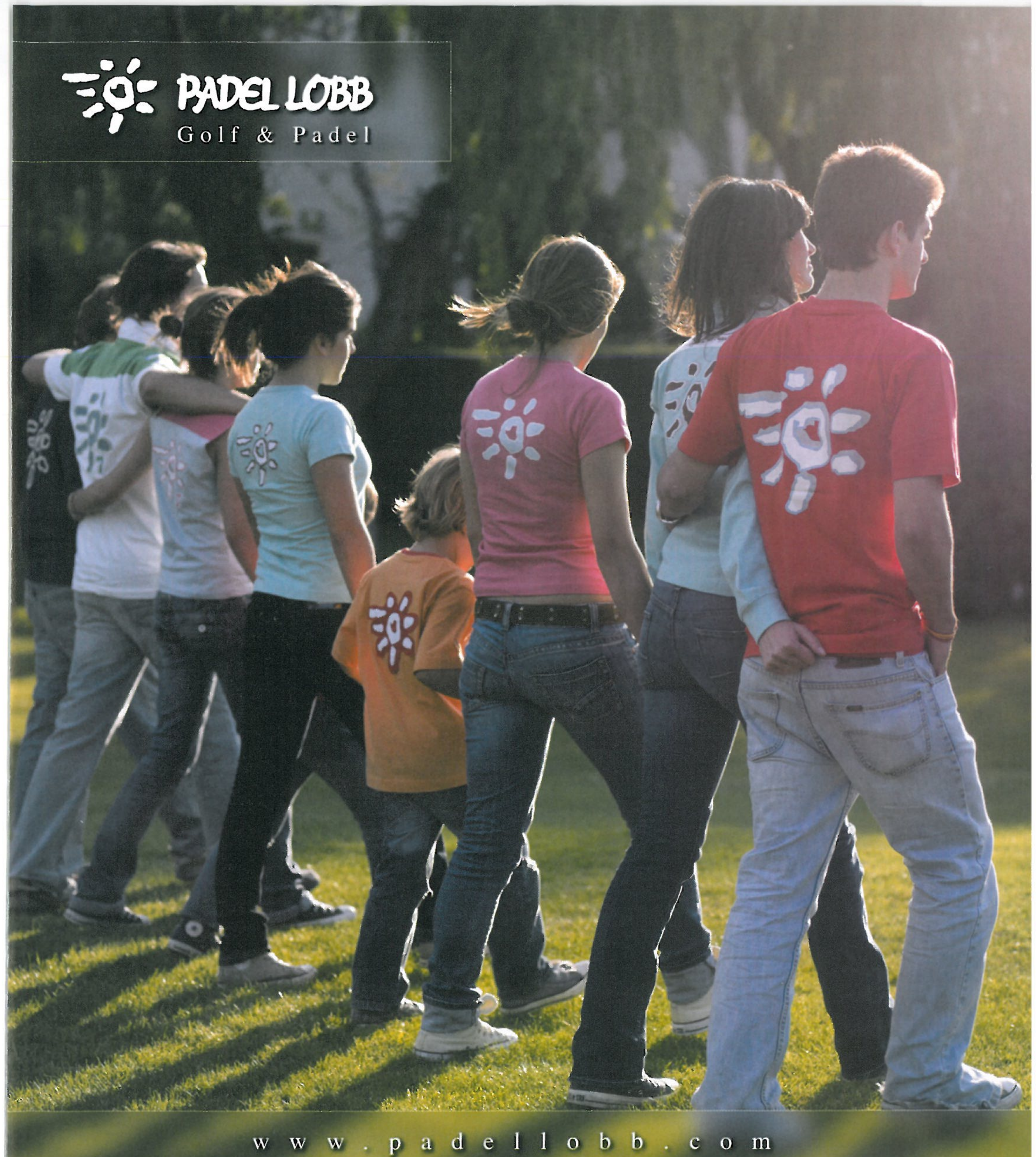
PREMIOS PARA TODOS
TODO EL MUNDO, CONTENTO

Nadie abandonó la fiesta hasta el final, ya que todo el mundo quería 'trincar' alguno de los sustanciosos premios que se sortearon. Al final del evento, el Jefe Maestro repartió consolas Xbox 360, Ediciones Legendarios de Halo 3, viajes, relojes...



Y esto es sólo el principio... el año que viene, más

¡VAYA FIESTA! Como podéis comprobar, la fiesta del Primer Aniversario de la Revista Oficial Xbox 360 fue todo un éxito, y se seguirá hablando de ella a lo largo de los años, eso seguro. Y es que celebrar el primer año en la calle con todos vosotros lo merecía. Pero esto es sólo el principio. Comenzamos la andadura del segundo año de esta revista y esperamos hacerlo con vuestra complicidad y vuestro apoyo (también con vuestras críticas y sugerencias). Y el año que viene habrá otra gran fiesta con más premios, con más concursos, con más sorpresas y con más eventos dedicados a todos vosotros, nuestros lectores. ¡Mil gracias!


PADEL LOBB
Golf & Padel
www.padellobb.com

MIS AMIGAS LAS ARMAS

El único verdadero aliado que encontraremos en la aventura será nuestro propio armamento. Cada clase sólo puede utilizar un único tipo de arma, pero irá encontrando "juguetes" más poderosos conforme avance en el argumento. Esto hace que las sensaciones al jugar sean distintas con cada una de las clases de personaje.

Dark Messiah of Might & Magic: Elements

Directo del mundo del PC y con ganas de repartir estopa a los orcos en su camino.

"En otra vida fuimos caballeros templarios", me decía hace no mucho un amigo. Aún no estoy seguro de haberlo sido, pero gracias a la versión del exitazo de PC del año 2006, *Dark Messiah of Might & Magic* (con la coletilla Elements añadida), sabremos lo que podrían haber sentido.

Vale que ya hemos sido muchas veces caballeros de brillante armadura, pero nunca de esta manera. Hasta ahora, todo eran juegos en que las estadísticas de nuestro personaje eran más importante que la habilidad a los mandos. Esto se ha acabado. Ahora somos héroes en un mundo de villanos y nuestra labor es acabar con todo bicho viviente (o no viviente) que se interponga en nuestro camino en la lucha contra el mal. La constante serán los combates en tiempo real con nuestra espada, bastón, arco o dagas, según el tipo de personaje que hayamos elegido al comienzo de la aventura de entre los 6 disponibles, incluyendo dos nuevas clases creadas especialmente para la ocasión, sólo para los ojos de los usuarios de Xbox 360. En nuestra aventura iremos aprendiendo nuevas técnicas y mejorando las habilidades iniciales a base de espadazo y tentetieso. Todo, muy bonico, gracias al motor Source usado en, por ejemplo, *Half Life 2*, aunque la versión a la que hemos tenido acceso nos ha decepcionado un tanto en este aspecto, incluso en los niveles creados expresamente para nuestra querida blanquita. A pesar de ello, ***Dark Messiah of M&M: Elements*** se postula como una variante novedosa en el poblado género de shooter militares, que plaga últimamente las estanterías de Xbox 360. Habrá que irse probando la cota de malla, por si acaso.

Lanzamiento
Mayo 2008

Las peleas son una constante. Suerte que tenemos un bastón.


Los no muertos son un verdadero dolor de muelas.


En la bonita casa de la derecha asoma el mismísimo... Asterix. O no

LOS MALOSOS

El elenco de enemigos es de lo mas variado y va desde cíclopes gigantes, como el de la imagen, hasta simples pueblerinos enfadados porque estamos en un lugar que no deberíamos. Aunque a los que más vamos a odiar es a los muertos vivientes, a los que sólo podremos dar fin usando elementos del decorado, como ramas puntiagudas, pinchos, acantilados y demás trampas naturales.

"Utiliza el motor gráfico Source, utilizado en Half Life: Episode Two"

Esto es un infierno, como muy bien se puede apreciar.

ADRENALINA AL MÁXIMO

Encadenando una serie de ataques consecutivos se acumula adrenalina, que, una vez liberada, nos hace casi invencibles durante un corto periodo de tiempo, a la vez que vuelve la imagen de un tono rojizo . Esta es sólo una de las habilidades especiales comunes a todas las clases. Podremos tener muchas más, según el tipo de personaje que hayamos elegido: conjuros para el mago, sigilo para el asesino, puntería para el arquero...

MASS EFFECT
UN MILLÓN EN TRES SEMANAS

Jeff Bell, responsable de marketing de Microsoft, lo confirmó. Estas cifras son especialmente chocantes, si tenemos en cuenta que el rol, género al que pertenece el título, no es un estilo de juego habitual de los tops de ventas. Eso sí, su calidad es indiscutible.



Blade se moja

José de la Fuente, Director de Blade 94

http://blade.radiosabadell.fm

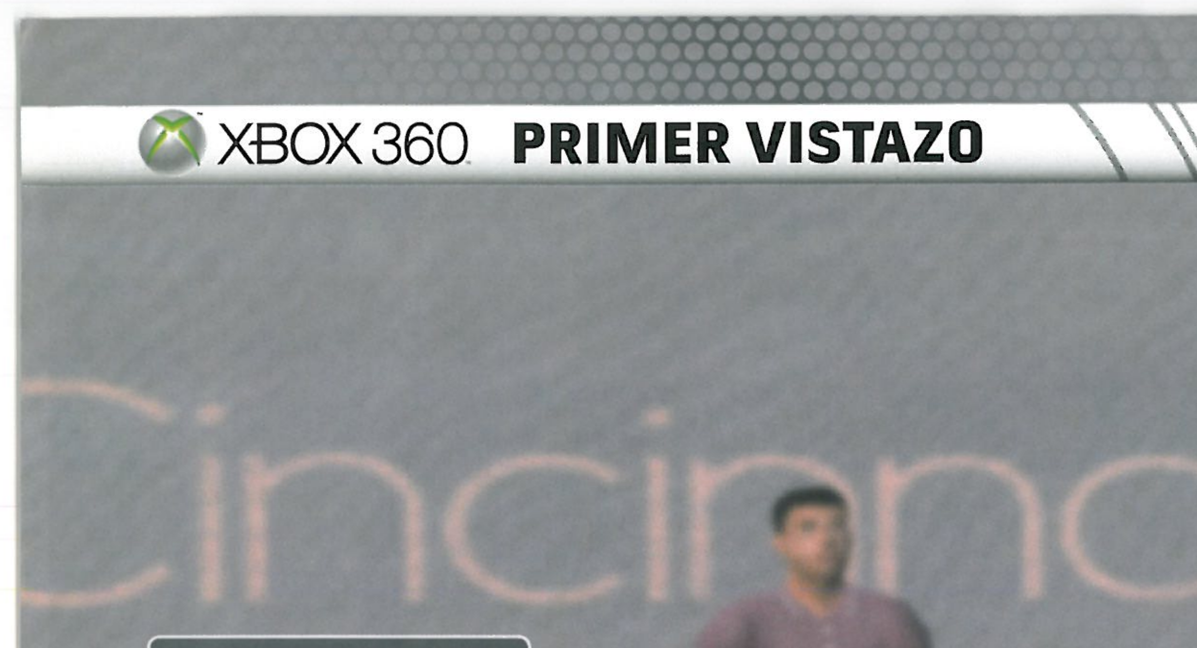
Piratería, sí; piratería, no. Hay para todos los gustos. Unos podrán, desde el lado de la industria, clamar al cielo por leyes que protejan mejor la propiedad intelectual de sus productos y no se vean copiados por miles de potenciales compradores. Los usuarios finales dirán que basta ya de aprovecharse de los bolsillos de los pobres ciudadanos con abusivos precios por esa propiedad intelectual que en ocasiones se muestra como inacabada (sin la calidad que publicitan). Quedémonos sólo con un punto: las demos y la nueva generación de consolas. Antes, para poder saber si un juego merecía la pena, tenías que comprarlo y, una vez comprado, te podías arrepentir mucho de haberlo hecho. Las legales y hábilmente llamadas "copias de seguridad" permitían no tener que pasar por esa situación de frustración por el gasto inútil realizado. A la vez, alimentaba el ansia por poseer el mayor número de juegos posibles. Hoy la situación ha cambiado. Las compañías muestran pedazos de sus productos, de forma gratuita, para ser descargados desde diferentes plataformas de nueva generación (no todas) y permiten generar en el potencial comprador las ganas de tener ese producto completo o no. ¿Las demos reducirán el número de juegos copiados ilegalmente? Esperemos que sí, al menos para un sector de consumidores que tienen claro que 5 ó 6 juegos originales al año tampoco es un gasto excesivo; más aún, cuando el juego ya se ha probado y se sabe lo que se compra. Desafortunadamente para otros las copias de seguridad seguirán siendo un estímulo de rebeldía contra los elevados precios. Allá cada uno con sus gustos. Spain is still different.



SEGA Superstars Tennis

DANIEL SENOVILLA (LONDRES)

De la mano de Sega y Sumo Digital (creadores de las sagas *Outrun* y *Virtua Tennis*) veremos a los personajes más característicos de SEGA luchar set a set en ***Sega Superstars Tennis***. Acudimos a Londres para ver cómo estaban tratando a personajes tan queridos como Sonic, Tails, Amigo, el sambero más famoso del mundo de los videojuegos, el mono AiAi de Super Monkey Ball o la reportera de Space Channel Nº5, Ulala, entre otros personajes del universo Sega. Hemos vuelto tranquilos, sabiendo que no les falta absolutamente de nada.
El juego, que aún está en desarrollo (verá la luz en marzo del 2008), tiene muy buena pinta, presentando bastantes novedades respecto a su "predecesor", *Virtua Tennis 3*. Cada uno de los quince personajes cuenta con unas características definidas y con un ataque especial personalizado. Podremos ver minas y plátanos esparcidos por la pista, mientras la pelota cruza la red, haciendo un remolino lo que dificulta su golpeo, pero garantiza la diversión.
Hay que destacar la variedad de escenarios, ya que todos quieren jugar en casa y lo han conseguido. Recorreremos, entre otras pistas, las calles de Jet Set Radio, el muelle de Virtua Cop o el plató de Space Channel 5 a golpe de raqueta. Otro de los principales alicientes son los minijuegos que iremos desbloqueando en el modo carrera. Éstos van desde detener una avalancha de zombies, salidos de "House of the Dead", hasta orientar a los ratones espaciales de Chu Chu Rocket rumbo a casa; eso sí, todo ello mediante el revés y la volea. En un juego de estas características no podía faltar el modo multijugador, donde humillar a las visitas. El SST permite enfrentarse hasta a 4 jugadores en una misma consola o bien demostrar que somos los mejores en Xbox Live a través de una clasificación, como si de la ATP se tratase. En definitiva: ya nos estamos relamiendo.



LOS TENISTAS SE CANSAN
Aquí no hay barras de energía como en otros títulos arcade para mostrar el momento físico de cada tenista. Aquí se ve cuando un jugador comienza a cansarse: aparece el sudor en todo su cuerpo y sobre sus ropas, sus movimientos se vuelven más lentos y cansados y sus gritos evidencian su desgaste físico. Todo sea por el realismo del juego.

Top Spin 3

Realismo extremo y un control total sobre el juego en la tercera entrega de la saga de tenis de 2K Sports

Además del archiconocido *Virtua Tennis*, *Top Spin* es la segunda gran franquicia de tenis de la que han podido disfrutar los usuarios de Xbox. Una marca que nació en exclusiva en la primera máquina de Microsoft y que con su tercera entrega quiere ganar en realismo al título de Sega.

Hace unas semanas tuvimos ocasión de pasar unas horas con Francois Giuntini, productor de PAM Development, quien nos enseñó el buen aspecto que muestra ya Top Spin 3. Lo primero que vimos del juego es su increíble editor de personajes, que permite crear a nuestro propio tenista de forma única y hasta el más mínimo detalle. Vamos, que puedes crear a un tenista a tu propia imagen y semejanza y jugar con él. Y es que el realismo impregna todos y cada uno de los detalles de este juego. Giuntini nos contó que han querido crear un verdadero simulador de tenis, donde le control de juego sea total. Y es que estamos acostumbrados a que, por ejemplo, los simuladores de fútbol sean cada vez más completos, más realistas, con controles difíciles, pero que se acercan al control real de todas las características de ese deporte. Pero en los títulos de Tenis no se avanza, sino que se crean juegos en los que la máquina hace todo, mientras pulsamos un único botón (como ocurre, por ejemplo, con Virtua Tennis). En Top Spin 3 todo se basa en la posición y el tiempo y el control sobre cada golpe es total. Utilizando los botones o el stick derecho, y controlando la posición de nuestro tenista y el tiempo de pegar a la bola conseguiremos mejores o peores golpes, más colocados o menos precisos. También se utilizan los gatillos para imprimir más velocidad a la bola y efectos. Además, para obtener más realismo y menos distracciones, la pantalla estará libre de barras de energía, nombres o logos. Totalmente limpia, con un pequeño marcador del resultado del partido en la esquina inferior izquierda, como en las retransmisiones televisivas. Y es que, como en la televisión, el juego ofrece la posibilidad de elegir un gran número de cámaras de visionado, al estilo de los juegos de fútbol, para que juguemos con la vista que nos parezca más cómoda. Un juegazo de tenis muy, pero que muy real.

Lanzamiento
Principios 2008

SALTA A LA PISTA

El juego cuenta con un fantástico editor de personajes, que permite crear a tu tenista hasta el mínimo detalle de su complexión física: altura, peso, color de piel y rasgos faciales. Si le hechas tiempo puedes poner tu clon en el juego y así jugar con él a través de Xbox Live. Es imposible que te midas a un jugador igual al tuyo.

EL Nº1 DEL MUNDO CADA QUINCE DÍAS

A través de Xbox Live se jugarán temporadas que durarán un par de semanas, por lo que cada quince días podrás luchar para ser el número 1 del mundo en Top Spin 3. Además, también se pueden crear torneos personalizados con tus colegas o con otros jugadores de tu mismo nivel.

Además de los escenarios basados en todos los grandes slams del circuito internacional (puedes jugar el Master de Madrid, por ejemplo), el juego está lleno de increíbles y originales escenarios diferentes para jugar.

FARENHEIT
DISPONIBLE EN EL BAZAR

F*arenheit*, la interesante y original aventura gráfica con la que Atari nos sorprendió hace un par de años, está disponible para su descarga en la sección Originales de Xbox del bazar de Xbox Live. Si no lo jugaste, te recomendamos encarecidamente que te gastes 1.200 MP en bajarlo a tu 360.





Retrasos...

Ubisoft aplaza los lanzamientos de *End War* y *Brothers in Arms*

Hace unos días Ubisoft mandaba una nota de prensa a las redacciones de todo el mundo en la que daba una de cal y otra de arena. La buena noticia eran los impresionantes resultados económicos cosechados por la compañía en el último trimestre, atribuidos, sobre todo, al éxito de *Assasin's Creed* y de su nueva división de juegos dedicados al público casual. Pero en la misma nota se incluía una mala noticia para todos los fans: tres de sus lanzamientos más esperados se retrasan hasta el año fiscal 2009. *Tom Clancy's End War, Brothers in Arms Hell's Highway* y el título de PC, *Far Cry 2*, serán los títulos que aplacen su lanzamiento a una fecha indeterminada, entre abril de 2008 y marzo de 2009. Una pena, ya que se trata de títulos muy esperados.





De vuelta a Las Vegas

El equipo Rainbow Six vuelve a la ciudad del juego



Será allá por el mes de marzo cuando Ubisoft lance la secuela de un exitazo de nuestra consola, ***Rainbow Six Vegas 2***. Los chicos de de Ubisoft Montreal acertaron de lleno cuando llevaron la genial saga de shooter cooperativo a Las Vegas. Los casinos y los neones le sentaron genial al juego y por eso ahora repiten. La secuela promete mucha más acción y realismo, y lo que ya hemos podido ver es que ahora las misiones no se van a quedar entre las paredes de los casinos, sino que muchas de ellas transcurrirán en las calles, a campo abierto en el desierto de Mojave y en cualquier sitio de la famosa ciudad del pecado. Y para el Live: once nuevas armas, dos nuevos modos de juego y once mapas nuevos , incluyendo niveles 'clásicos' sacados de la expansión de PC de *Rainbow Six: Raven Shield*.





Breves...

HALO 3
MÁS MAPAS

El primer pack de mapas multijugador de *Halo 3* y está disponible para su descarga desde el bazar de Xbox Live. Los nuevos mapas "Standoff", "Rat's Nest" y "Foundry" cestan 800 MP´s y suponen el primero de los varios contenidos descargable que llegarán para *Halo 3*.

DON KING
SUBE AL RING

A 2K Sports le faltaba una franquicia de boxeo para competir en todo con EA Sport y ya la tienen. *Don King Presents: Prizefighter* será el nombre del juego, apadrinado por el famoso agente de boxeadores.

FUSIÓN
ACTIVISION

Una nueva megaempresa de videojuegos ha nacido Activision Blizzard. Todo surge de la compra que Vivendi Universal ha hecho de la mayoría de las acciones de Activision.

CAMPEÓN
DESAFÍO *GHIII*

El pasado 4 de diciembre se celebró la final española del desafío Guitar Hero III en Madrid, donde se alzó como ganador nacional el murciano Eduardo Sánchez.

Se lo llevaron todo

Ganadores

Cumplimos un año en la calle, y para celebrarlo, os prometimos el oro y el moro... y hemos cumplido. Aquí están los ganadores del concurso que, gracias a todos los editores españoles, os hemos ofrecido para celebrar este primer año con vosotros. ¡Enhorabuena!

5 Halo 3
Albert Tatlock (Mallorca)
Lidia Aranda Muñoz (Gerona)
Juan Jose Pérez López (Madrid)
David Caballero Moreno (Almería)
Gaspar Parker García (Ciudad Real)

5 Blue Dragon
Diego Colomina Márquez (Segovia)
Marcos Ensena Rodríguez (Tenerife)
Elena Fernández Nieto (Mérida)
José Antonio Muñoz Seca (Zaragoza)
Juan de Dios Madroño Rubio (Córdoba)

5 Vampire Rain
Miguel García González (Segovia)
Francisco Serrano García (Barcelona)
Gabriel Trueba Fernández (A Coruña)
Miguel Muñoz Wattenberg (Zaragoza)
Luis Daniel Borreguero (Madrid)

5 Project Sylpheed
Juan Luis García Estrada (Valladolid)
Fernando Niño Torres (Madrid)
Pedro Montes Delgado (Ávila)
Ramiro Martín Martín (Bilbao)
Ruben Cano Álvarez (Sevilla)

5 Tenchu Z
Daniel Pérez (Gran Canaria)
Rubén Barroso (Segovia)
Mario Montesinos (Murcia)
José Ramón Calvente (Sevilla)
Abel Parias Abellán (Granada)

5 PGR4
Jaume Salomó (Girona)
Diego Giner (Alicante)
Francisco Javier Calvo (Zamora)
Laura Guillén (Barcelona)
Eduardo Pablo Miguez (Madrid)

5 Tony Hawk´s Proving Ground
Antonio Tomé Alonso (Valencia)
Víctor Toribio Cardeñosa (Lérida)

Alberto Sierra González (Gran Canaria)
Raquel Simón Choya (Vitoria)
Andrés Campo Santamaría (Gijón)

5 Forza Motorsports 2
Marcos Mañogil (Alicante)
Fernando Millán Toledo (Santander)
Miguel Espinal Frigola (Barcelona)
David García García (Pamplona)
Oscar Bello Mora (Murcia)

5 Star Wars Lego Compilation
Cristal Puerta Pulido (Zamora)
Ramón Calderón Jiménez (Madrid)
Juan Garrido Angulo (Madrid)
Jose Montoya Cerado (Bilbao)
Mauricio Torres Gallego (Pontevedra)

5 Bee Movie
José Nalda Najera (Zaragoza)
Ricardo Herrero Toquero (Madrid)
Félix De la Fuente (Ibiza)
Vicente Borrego del Campo (Ávila)

Concurso *Virtua Fighter 5*



Llévate un mando arcade EX2 Edición Limitada VF5

Este mes sorteamos **4 packs** compuestos por un mando **Fighting Stick EX2 Edición Limitada Virtua Fighter 5 + videojuego Virtua Fightier 5** para Xbox 360. Además, también sorteamos **10 videojuegos Virtua Fighter 5**.

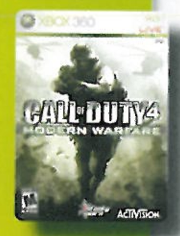
Para entrar en este fantástico sorteo y ser uno de los 14 agraciados sólo tienes que enviar tus datos personales al mail **xbox360@unidadeditorial.es**, con el asunto: "Concurso VF5". ¡Suerte!

Los ganadores

Martín Colombo Rodríguez (Tarragona)

5 Hot Wheels
Pablo Girón Álvarez (San Sebastián)
Esther Oliver Gil (Barcelona)
Sara Vian Vidaurreta (Bilbao)
Carlos Cobos Lozano (Madrid)
Raul Roldán Olea (Valencia)

5 Spider-Man Amigo o Enemigo
Juan García Hortelano (Granada)
Miguel Barón Ciudad (Palencia)
Sol Sainz Casado (Santiago de Compostela)
Ricardo Victor de la Calle (Ceuta)
Paz Salto Blanco (Madrid)



5 Call of Duty 4
Jesús Mate Caballero (Toledo)
Catalina Criado Marias (Badajoz)
Iván Rueda Puente (Menorca)
David Virto Ruiz (Cáceres)
Damián Martín Mora (Valencia)

5 smackdown 2008
Hector Bueno (Málaga)

Borja Garcia (Vizcaia)
Gonzalo del Mar Claro (Tenerife)
Cristina Fuerte Larios (Madrid)
Paula Parraga Mateo (Sevilla)



5 Orange Box
Luis Rodríguez Aller (Murcia)
Antonio Dieguez Juaner (Madrid)
Salvador Collado Martín (Madrid)
Emilio Moro Salvador (Sevilla)
Blanca Fernández Diez (Huesca)

3 bundles de Xbox 360 + faceplates
Matías Perez Guijarro (Barcelona)
Carlos Martínez González (Madrid)
Miguel Angel Rey Muñoz (Madrid)

5 NBA Live 08
Fernando Laguna Duero (Valladolid)
Aitor Olandia Pastor (Bilbao)
Samuel Ortega Capa (A Coruña)
Alonso Alvarez Blanco (Barcelona)
Fernando Cuevas Llanos (Valencia)

5 FIFA 08
Adrían Cuaresma Ávila (Tarragona)
Teresa Cuadrado Gil (Madrid)

Jorge Delgado Castro (Jaén)
Dario Ciruelo Álvarez (Huesca)
Diego Ayala Ortega (Huelva)

5 Los Simpson El Juego
Diego Vega Soto (Albacete)
Antonio Pérez Piñer (Barcelona)
Francisco Soriano Montañez (Álava)
José Claver Gómez (Valencia)
Tomás Jiménez Mellor (Madrid)

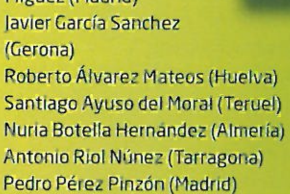
5 Medal of Honor Airborne
Airam Simancas Cieno (Gran Canaria)
Ricardo Méndez Pardo (Madrid)
Manuel Comas Sagrado (Valladolid)
Andrea Santos Lorenzo (Madrid)
Victor Marzo Ramírez (Sevilla)

5 Need For Speed PS
Fernando Mostacero Serra (Madrid)
Adrián Trillo Trillo (A Coruña)
Victor Avilés (Madrid)
Susana Teruel Agut (Granada)
Daniel Jorge Puerta (Valencia)

5 Skate
Elena García (Ciudad Real)
Noelia Pedrosa Pérez (Valladolid)
Iñaki Montero Soto (Alicante)
Federico Báez Díaz (Salamanca)
Guillermo Vega Manrique (Girona)

5 SEGA Rally
Javier Siles (Barcelona)
David Pardo (Madrid)
Víctor Frontera Martín (Sevilla)
Antonio Pardo Jiménez (Orense)
Javier Ezquerro Labajos (Alicante)

15 BioShock
María Valle Pérez (Madrid)
Gustavo Antón Sanz (Barcelona)
Mateo Pinta Hidalgo (Toledo)
Ruben Ledesma Lozano (León)
Borja Teruel Pérez (Valencia)
Pascual Angulo Chávez (Bilbao)
Zulaima Lopetegui Armendáriz(San Sebastián)
Marcos Retuerto Nogal (Granada)
Luis Eugenio Muñoz Miguez (Madrid)
Javier García Sanchez (Gerona)
Roberto Álvarez Mateos (Huelva)
Santiago Ayuso del Moral (Teruel)
Nuria Botella Hernández (Almería)
Antonio Riol Núnez (Tarragona)
Pedro Pérez Pinzón (Madrid)



5 Kengo Zero
Luis Rodríguez Alver (Albacete)

José Luis Roldan (Madrid)
Teófilo Miguelañez González (León)
David Verjano Garrido (Valencia)

Jonás Pérez Alberca (Santander)

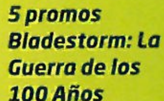
5 Tomb Raider Anniversary
José Miguel González (Valladolid)
Gabriel Cuesta (Alicante)

Daniel Lopez Fontanillas (Barcelona)
Antonio Gómez Encinilla (Madrid)
María López Robredo (Huesca)

5 Blacksite
Joan Albet (Barcelona)
Joan Sants Maduro (Tarragona)
Felipe Jiménez Sanz (Madrid)
Raul Montes Flores (Alicante)
Joaquin Badorrey Alejandre (Valladolid)

5 promos Hour of Victory
Ramón Gómez Sada (A coruña)
Juan Manuel de Prada (Madrid)
Pablo Garrido Taumak (Cuenca)
Trinidad Somozas Vega (Sevilla)
Patricia Narváez Velázquez (Teruel)

5 promos Bladestorm: La Guerra de los 100 Años
Germán Fuentes Burgos (Bilbao)
Luis Jordán Martínez (Barcelona)
Máximo Pérez Pérez (Madrid)
Alberto Díaz Lorenzo (Alicante)
Tómás Huegor del Campo (Cáceres)



5 promos Dinasty Warriors Gundam
David Gonder Maracuello (Toledo)
Emilio Muñoz Coriolis (Pontevedra)
Iñigo Uraizuz Zarkun (Vitoria)
Carlos Badas Alonso (Madrid)
Martín Idígoras Norma (Palma de Mallorca)

1 promo Stranglehold con Inlay firmado por Jonh Woo.
Alejandro Moreno Fernández (Zamora)

2 Figuras de Altair
Ignacio Arranz Pardo (Sevilla)
Gonzalo Puyol Martín (Barcelona)

5 Beowulf
Carmelo Alborch Taimago (Barcelona)

Jimeno Vero Capitán (Huesca)
Antonio Moyano García (Valladolid)
Izaskun Rojo Amorebieta (Bilbao)
Raul Gomez Alvaro (Madrid)

10 Moto GP 07
Sergio Rojo (Madrid)
Pascual Hernán Sanz (Zaragoza)
Alberto Porter Mesas (Pamplona)
Jose Manuel Rodríguez (León)
Carmelo Arévalo López (Barcelona)
Javier Gutierrez Soler (Valencia)
Cristina Fuentes Escobar (Teruel)
Roger Sanchez Grimau (Lérida)
Sergi Vidal Amorós (Valencia)
Antonio Murgui Sacristán (Granada)

5 lotes de Crash Lucha de Titanes + mochilas de Crash
Peter Kramer O´Leary (Madrid)
Andrea De la Fuente San José (Sevilla)
Samuel Santos Rubio (Albacete)
Francisco Peña Hidalgo (Valencia)
Jose Javier Perea Munoz (Madrid)

8 lotes de Timeshift + relojes de arena Timeshift
Martín Beltrán Cazorla (Zaragoza)
Tomás Llamazares Cortés (Madrid)
Alejandro Blanco García (Madrid)
Fernando Corrales Monserrat (Almería)
César López Rivas (Vigo)
Enrique Lobos Nuñez (Cádiz)
Rodrigo Alba Calleja (Malaga)
Salvador Hidalgo Gámez (Badajoz)

5 Overlord
Ángeles Garrido (Madrid)
Rocío Magró (Madrid)
Juan Diego Benítez (Madrid)
Eduardo Abizanda (Huesca)
Carlos Nieto Lozano (Vall.)

5 Colin McRae: Dirt
David Villa Fabregat (Barcelona)
Antonio Montero Miralles (Tarragona)
Felipe Vadillo Gómez (Teruel)
Fabián García Sanz (Valencia)
Silvia Santiago Estrada (Madrid)

5 Test Drive Unlimited
Steven Starkey (Mijas)
Antonio Hidalgo (Madrid)
Antonio Panadero (Madrid)
Domingo Gómez (Madrid)
Mª Luisa Garrido Rubio (Segovia)

Y prepárate para nuestro **reto**

En el próximo número os retaremos y podréis ganar un pack de regalos

Como sabéis, este mes sorteamos **4 packs** compuestos por un mando **Fighting Stick EX2 Edición Limitada Virtua Fighter 5 + videojuego Virtua Fightier 5** para Xbox 360. Además, también sorteamos **10 videojuegos Virtua Fighter 5**.
Pero aquí no se acaba el asunto porque el mes que viene os retaremos en este título y podréis ganar un pack de regalos de la ROX 360.





EXPO ZARAGOZA 2008
DENIM ATTRACTION
ELLA GREEN COAST
Minifalda denim
con cintura alta
29,90€
ÉL GREEN COAST
Pantalón denim
efecto desgastado gris marengo
39,90€
www.elcorteingles.es
DENIMATTRACTION
SÓLO EN
El Corte Inglés
PLANTA JOVEN



Para más información, visita www.xbox.com

CONTENIDOS

36 THE LAST REMNANT
Un título que promete ser uno de los más espectaculares de 2008.

40 DEVIL MAY CRY 4
Dante regresa a nuestras vidas, pero esta vez Nero será tu compañero de batalla.

44 BURNOUT PARADISE
El título con más golpes por coche y centímetro cuadrado vuelve a despuntar .



48 THE CLUB
Prepárate para enfrentarte a los mejores tiradores en esta competición letal.

54 ARMY OF TWO
Jugar en cooperativo ya nunca volverá a ser lo mismo. Una verdadera joya en el género de acción.

60 CONFLICT DENIED OPS
Recorre el mundo pegando tiros sin parar. Y todo, con un colega.

64 BRUTAL LEGEND
Agarra tu hacha y regresa a la Edad del Metal. Un momento en la Historia muy, pero que muy heavy.

66 BROTHERS IN ARMS
Volvemos a las guerra más brutal de la mano de UbiSoft. ¿Estás preparado para coger tu fusil?

LOS REMNANTS
Los Remnants son enormes reliquias del pasado. Pueden ser utilizados como armas de guerra, y la lucha por controlarlos inicia un conflicto en el que se dibuja el héroe Rush Skyes. Uno de los acompañantes de Rush, el comandante Davis Nassu, es destinado a Gae Bolg, una estructura enorme, con forma de cañón, que se usa para acabar con el avance del ejército.



Lanzamiento
Otoño
2008

The Last Remnant

Un nuevo mundo, una nueva aventura. ¡Nace un nuevo RPG épico del creador de Final Fantasy!

» Info

Publica *N/A*
Desarrolla *Square-Enix*
Jugadores *1*
Online *N/A*

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

Una marcha imperialista atraviesa la pantalla. Una melodía inolvidablemente familiar se entreteje entre ritmos relampagueantes. Es el sonido de la llegada de la guerra, pero un campo de batalla con varios frentes. Tras nosotros, el ingenuo Rush Sykes se zambulle en una gran escaramuza entre dos ejércitos, en persecución de su hermana secuestrada. La aventura que sigue es el triunfante retorno de Square-Enix, después del decepcionante Final Fantasy XI del año pasado. Ahora está armado hasta los dientes y listo para pelear y reclamar el trono de los RPG, ahora en manos de los estudios Mistwalker (el creador de Blue Dragon y Lost Odyssey).

Movido con el motor Unreal 3, Remnant saca suficientes efectos gráficos como para hacer que los desfiles de Disneyland parezcan tan impresionentes como una cerilla encendida en medio del mar... por la noche. Pero, además, Remnant supone un cambio de Square en los fundamentos del RPG.

Es una nueva dirección para la compañía, un signo de que finalmente está arriesgando con la fórmula clásica, con el fin de capturar una audiencia más amplia fuera de su base de jugadores 'hardcore'. Mientras que la serie de Final Fantasy continúa con su andadura y sus desarrollos, The Last Remnant da una zancada en la frontera del RPG, ►►



Los diseños monstruosos de Square-Enix's vuelven.

El sistema de batalla permite esquivar golpes de ambos lados.



Como último esfuerzo puedes llamar a refuerzos para cambiar el rumbo.

con un nuevo plan de batalla para el desarrollo futuro del género. Sorprendentemente, ese nuevo plan tiene la marca de agua distintiva de los juegos 'Dinasty Warriors'.

Aunque la saga de Koei no es la influencia más grande de la nueva dirección de Square Enix, las similitudes son fáciles de ver. Remnant ha prescindido de los enfrentamientos de 'tres contra tres', que han sido el estándar del género desde el Final Fantasy original en los 80. Los combatientes ahora surgen en el campo de batalla a cientos, mientras que los personajes principales son ayudados por legiones armadas (soldados de las cuatro razas de humanoides principales de Remnant).

Plan de ataque

Es necesario planearlo cuidadosamente: separa mucho a tus luchadores y podrán separarse y ser rodeados por las espadas enemigas. Necesitarás coordinar los ataques para crear una cuña de lucha a través de fuerzas más grandes. Afortunadamente, la cámara mantiene las cosas en su sitio, siguiendo la acción



'Unions' es el término designado para este ejército.

EL CONQUISTADOR

Conoce al malvado de Remnant, que hace su debut en los últimos segundos del tráiler del TGS, atravesando las puertas de un castillo fortificado. Su vestimenta roja, aparentemente coloreada por la sangre de sus enemigos. Su único propósito es tomar el control de los Remnants del mundo, aunque hay una insinuación de que hay una conexión entre éste y Rush (aunque esperamos que no haya momentos "yo soy tu padre").



Los ataques enemigos puden minar tu moral.

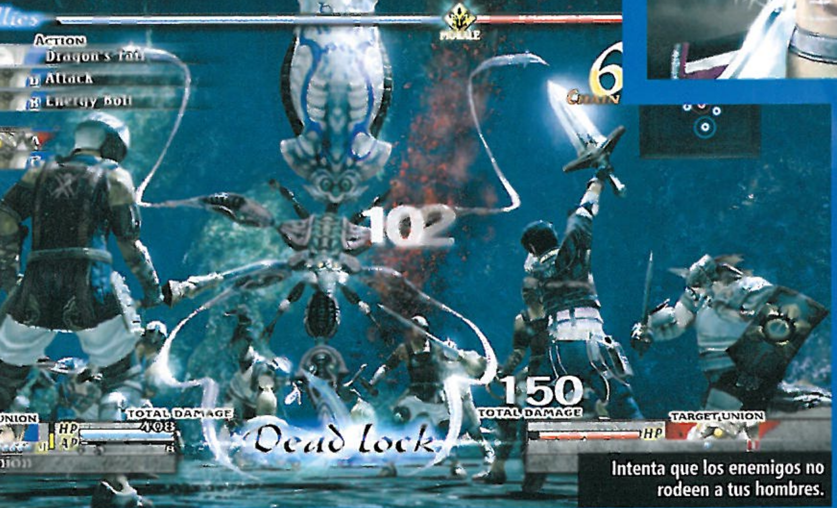


Profundizar en las líneas enemigas puede ser suicida.



POWERED BY EPIC

The Last Remnant is es el primer juego de Square-Enix con el motor Unreal 3, y los resultados hablan por sí mismos. Es simplemente increíble a la vista, con todo renderizado, usando el motor in-game del juego. Afortunadamente, mientras Final Fantasy XIII retrasa su lanzamiento debido a complicaciones en el desarrollo, la compañía ha encontrado el motor Unreal tan fácil de usar que van más rápido de lo previsto.



Intenta que los enemigos no rodeen a tus hombres.



Una rana con un aspecto extraño y feroz.

"En las enormes batallas conduces a tus personajes tras las líneas enemigas"

en el campo de batalla a la perfección. El sistema de batalla central del juego es el medidor de estado de ánimo de la parte superior de la pantalla, dividido entre amigos y enemigos y dependiendo del número de tropas que quedan activas en el campo. Un ánimo alto significa que las tropas de soporte trabajan mejor. Pero empieza perdiendo tropas y puede que necesites llamar a los refuerzos. Y por lo que hemos visto hasta ahora, los refuerzos van desde otras unidades hasta monstruos invocados.

Rápido y mortal

La inmediatez del combate está reforzada por escenarios "Quick Time", presionando botones en el momento preciso, que hacen que te protejas de los ataques o que hagas movimientos específicos con el entorno. Esta gratificación instantánea puede vender el juego a aquellos que dejaron el género de la estrategia/RPG por haberse quedado estancados en el pasado.

Las líneas de la batalla son éstas. The Last Remnant promete ser una convergencia de varios estilos de juego: un emocionante nuevo estilo de aventura de acción, la profundidad y estrategia de los juegos de rol clásicos (¡sin las tediosas batallas aleatorias!), y la grandeza y espectáculo de una obra maestra potenciada con el motor Unreal 3.

UNA MARAVILLA

OTRA OBRA MAESTRA DE SQUARE-ENIX

Square-Enix anunció otro nuevo título RPS (juego de rol y estrategia) en su presentación del Tokio Game Show: el extraño *Infinite Undescovery*. De momento no hay muchos detalles, pero sabemos que está siendo desarrollado por Star Ocean y las batallas en tiempo real se ven afectadas por las condiciones ambientales. El desarrollador mostró una secuencia de lucha/persecución en una prisión, donde los personajes principales huían de un enorme ogro, y la bestia lanzaba obstáculos que había que esquivar en tiempo real. Tenía muy buena pinta.


A nivel gráfico este título es una bomba.



» Info

Publica Proein
Desarrolla Capcom
Jugadores 1
Online N/A

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

EL HÉROE HA VUELTO: **DANTE**

Que no cunda el pánico, el cazador de demonios original ha vuelto y es un personaje jugable. El 70% de las misiones corresponden a Nero y un 30%, a Dante. Y lo mejor es que cada uno de ellos tiene sus propias armas, combos y habilidades. En los primeros minutos de juego tendremos que encarnar al nuevo personaje en medio de una pelea brutal contra el mismísimo Dante.

Devil May Cry 4

Pistolas, espadas y demonios. El estilo de acción y aventura del juego original regresa

ARMA DE DOBLE FILO
LA REINA ROJA DE NERO
Aunque Nero lleva consigo algunas armas de fuego, éstas son bastante ineficaces contra las hordas de demonios. El enorme espadón que lleva consigo, al que llama cariñosamente Red Queen, es la reina del baile. Cientos de combos para dar mandobles con este arma, de tamaño desproporcionado. Sólo nos aporta una cosa: un placer inmenso.

CUESTIÓN DE TAMAÑO
MALO GRANDE, ANDE O NO ANDE
Hay una ley no escrita en el mundo de los videojuegos, que dice que un jefe final de fase puede ser más fácil o más difícil de derrotar, pero tiene que ser grande. Capcom cumple la máxima al dedillo. Aquí está Barial, un demonio de fuego gigantesco al que debe enfrentarse Nero como bien pueda.

Estamos inmensamente felices de que Capcom rompiera la exclusiva a favor de Playstation 3 que pesaba sobre *Devil May Cry 4*, ya que todos los usuarios de Xbox 360 podremos disfrutar con esta impresionante aventura. De hecho, nosotros ya hemos disfrutado de ella, concretamente con tres de sus increíbles niveles.

Los que ya habéis catado la saga en anteriores entregas y plataformas, sabéis de qué va esto de Devil May Cry: básicamente, un shoot'em up de proporciones bíblicas, con grandes espadas y armas de fuego, demonios de todo tipo y una ambientación 'gótico-postindustrial', pasada por el filtro fantástico nipón. Vamos, lo normal.

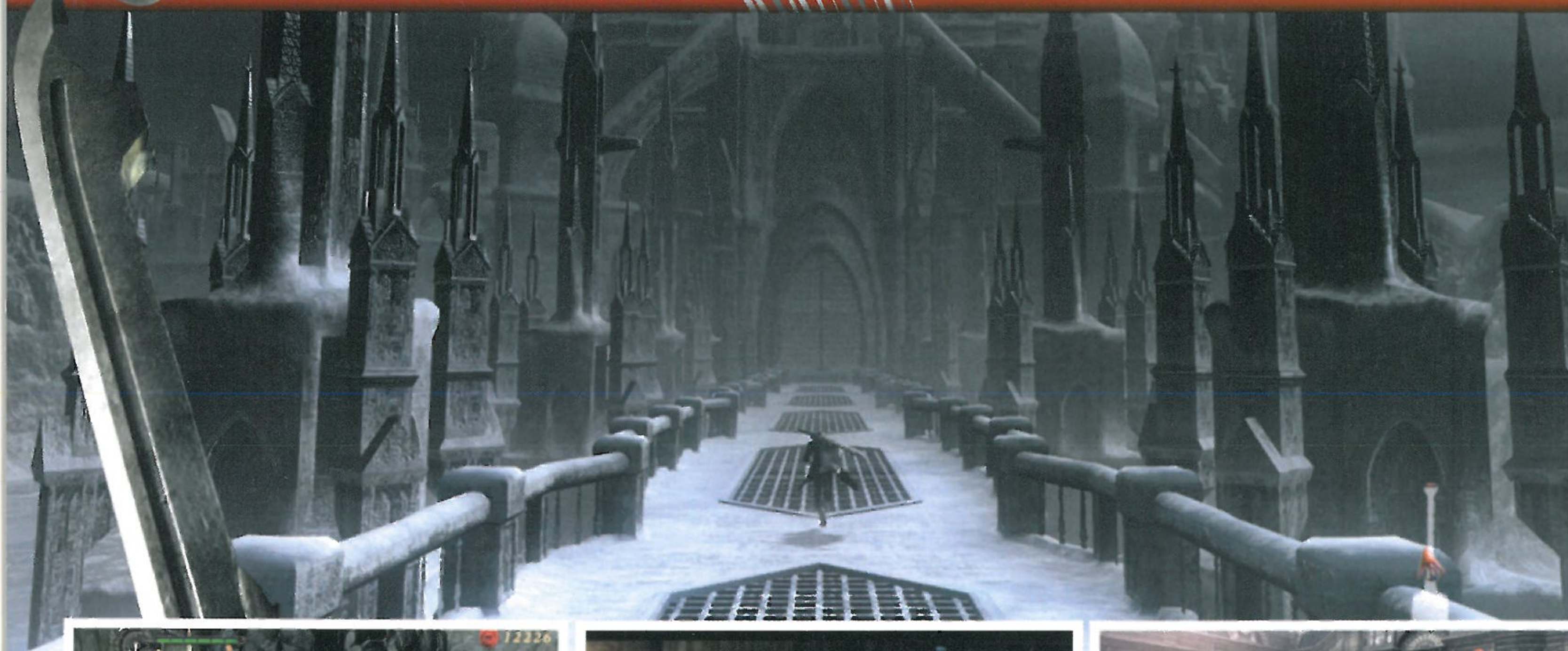
Ante las críticas que arreciaron contra la tercera entrega de la saga, que afirmaban que el juego era demasiado difícil, Capcom no ha hecho ni el menor caso. Esta cuarta entrega es igual de difícil, algo que nosotros alabamos, pero en esta vez se ha incluido un primer nivel, a modo de tutorial, en el que es muy fácil dominar todos y cada uno de los combos, golpes y habilidades. También conocemos a Nero, la primera de las grandes novedades, un nuevo personaje jugable, que casi es un clon de Dante (ya le podían haberle hecho morenito, para diferenciar). Al principio manejaremos a Nero y luego habrá un gran número de misiones para meternos en la piel de Dante. Pero con ambos habrá sangre de demonios salpicando la pantalla y un gran número de gigantescos escenarios y puzzles para resolver. Devil May Cry, con todo el espíritu del juego original, en estado puro. Podrás descubrir por ti mismo por qué esta saga ha llegado a alcanzar tanta fama. Todo, con un nivel gráfico excelente, digno de una 360.

MÁS... Página 42



Lanzamiento Febrero 2008

El Balrog de *El Señor de los Anillos* ha tenido que pluriemplearse.











ESPECTACULARES ENTORNOS

Uno de los aspectos que más impresionan son los diseños y enormes entornos en los que se desarrolla esta nueva aventura. El mundo de DMC es extraño, mezcla el Medievo (monjes, soldados de brillantes armaduras...) con un toque neogótico, decimonónico e industrial (grandes palacios y jardines llenos de detalles y ornamentos, fábricas, armas de fuego y extrañas máquinas). El aspecto gráfico de los enormes escenarios deja un gran sabor de boca.



NERO Y SU BRAZO MULTIUSOS

Como caballero de la Orden de Maken, una antigua secta que venera a Sparda, el malvado guerrero que salvó a la Humanidad, Nero ha prestado juramento en pos de la aniquilación de todos los demonios. Blande un revólver llamado Blue Rose, que posee un único cañón doble, y una espada decorada de un solo filo, llamada Red Queen. Además, cuenta con un brazo demoníaco, conocido como Devil Bringer, con el que puede agarrar a los enemigos desde lejos.



LA ESPADA MOTORIZADA

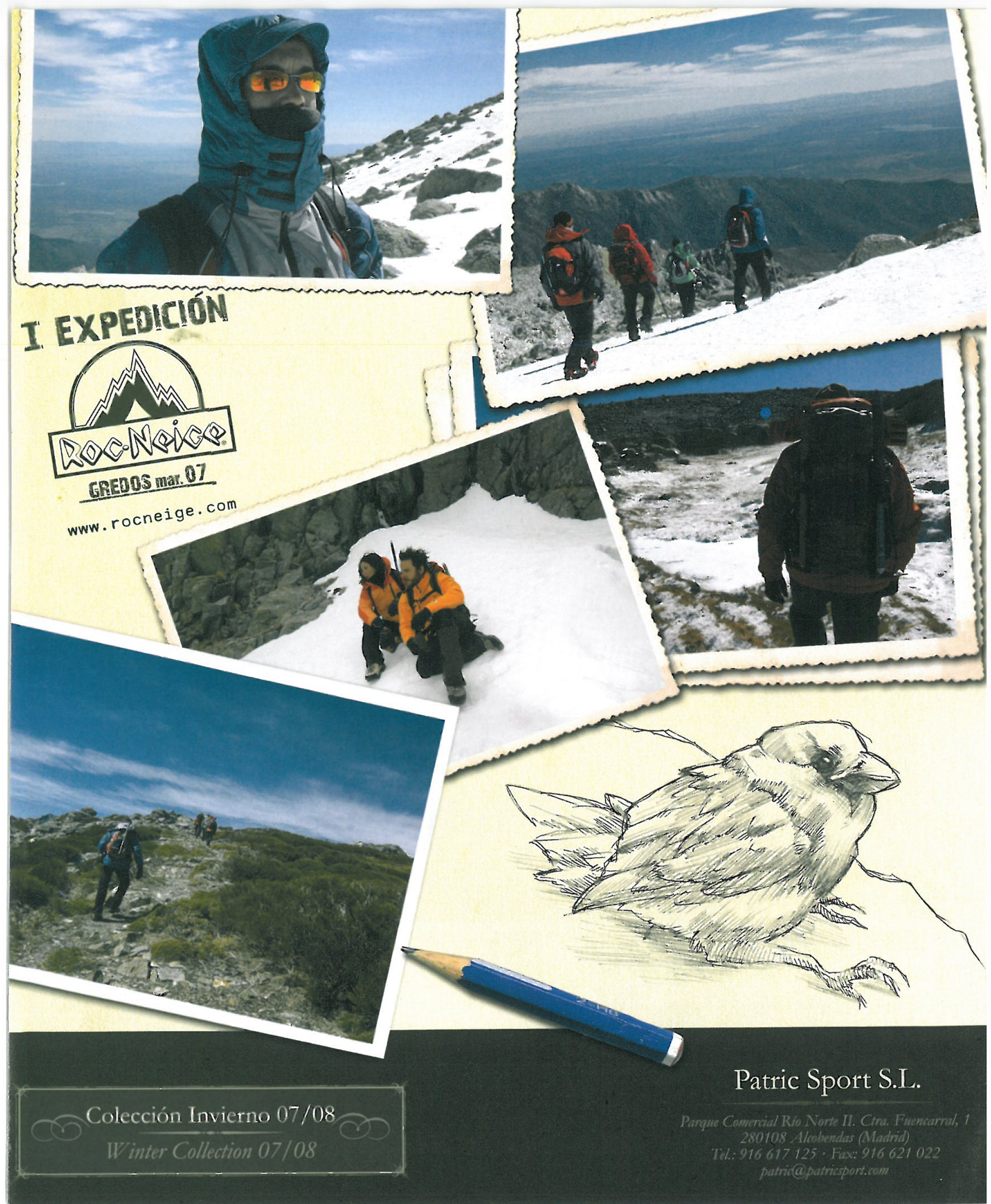
La espada Red Queen de Nero, además de contar con una exagerada envergadura, tiene en su empuñadura un mango como el de una moto, que pude acelerarse como tal. Éste es el sistema 'Exceed', que hace que el daño sea devastador y que puede alcanzar tres niveles de poderosas opciones de ataque. Además de enlazar combos con la espada, la recortada y el brazo endemoniado, hay que acordarse de darle al acelerador para que el espadón cercene miembros a más velocidad.



DANTE, EL CAZADOR DE DEMONIOS

Hermano gemelo de Sparda, es un demonio que se rebeló contra el demonio emperador y venció a su ejército. Dante es un mercenario que se dedica a la exterminación de demonios. Responsable de la muerte de su madre y la corrupción de su hermano, Dante utiliza sus habilidades sobrehumanas, combinadas con sus pistolas gemelas Ebony y Ivory, para cumplir sus objetivos. Aquí, nada más comenzar la aventura, chocará con Nero, al que se enfrentará.





I EXPEDICIÓN
Roc-Neige
GREDOS mar. 07
www.rocneige.com
Colección Invierno 07/08
Winter Collection 07/08
Patric Sport S.L.
Parque Comercial Río Norte II. Ctra. Fuencarral, 1
280108 Alcobendas (Madrid)
Tel.: 916 617 125 · Fax: 916 621 022
patric@patricsport.com

» Info

Publica Proein
Desarrolla Capcom
Jugadores 1
Online N/A

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

TRACK 2: NOTAS SAGRADAS
Eres un rodie, por lo que te ha tocado afinar un buen número de guitarras. Durante el juego podrás demostrar tu pericia con las seis cuerdas encaramándote a gigantescos amplificadores y haciendo tronar tus poderosos acordes para hacer que los enemigos bailen y recen en torno tuyo.





ESTOS COCHES SE ROMPEN
La tecnología de deformación nos permite ver, a cámara lenta, cómo los coches van perdiendo su forma original y, lo mejor de todo, cómo se van cayendo trozos poco a poco por el camino. Dicen que mientras el coche mantenga las cuatro ruedas será algo con lo que conducir... Pero no dejes de pasar por el taller a repararlo.

AMIGO EN CUALQUIER MOMENTO
Burnout Paradise permite que tus amigos se conecten en cualquier momento y que veamos sus puntuaciones en pantalla, aunque no compitamos con ellos... Eso todavía nos va a picar más.

Burnout Paradise

En Paradise City no existen las compañías de seguros. Los daños de carrocería las llevaron a la ruina hace mucho...

Lanzamiento enero 2008

El arte en el que se recrea Burnout es algo con lo que la mayoría de los desarrolladores de juegos de coches suelen tener problemas: su destrucción. Para el jugador de Burnout, la colisión, la conducción temeraria y el riesgo son palabras que entran en su vocabulario diario. Burnout Paradise es eso: coches colisionando, adelantamientos a gran velocidad, y en esta nueva entrega, muchas cosas más.

Para empezar, se acabó lo de ir cambiando de escenario. Burnout Paradise toma lo mejor de juegos, como Need For Speed o Midnight Club, y ofrece al jugador una ciudad completamente abierta para que se explaye. La ciudad es suficientemente grande, hasta 30 kilómetros cuadrados de callejuelas, en los que el jugador no va a encontrar ni una sola pantalla de carga. Eso ofrece una todavía mayor velocidad porque estaremos en constante movimiento. Por cierto, la ciudad tiene un aire neoyorquino muy interesante, pero en determinadas zonas nos recuerda más bien a Londres o alguna otra gran ciudad europea.

Este Burnout es completamente nuevo. Su desarrollo se ha realizado desde cero y tenemos que decir que ha sido desarrollado para PS3 y luego adaptado a Xbox 360. Entre ambas versiones las diferencias son inexistentes. El hecho de que el desarrollo sea nuevo es lo que ha permitido introducir tantas novedades en cuanto al concepto de ciudad abierta y, sobre todo, el modo de juego online, donde Criterion ha querido poner un enorme énfasis. Todo el juego puede ser jugado online u offline y, en cualquier momento, sin necesidad de pasar por un lobby, nuestros colegas pueden adherirse a nuestra partida. Basta con pulsar el botón derecho del D-Pad para que se despliegue un menú con las invitaciones en pantalla y que, tras la ▶▶





> "No habrás acabado de ver Paradise City hasta que destripes los 600 secretos"

¿CONOCES TU CIUDAD?
Es una de las cosas que te van a hacer mejores en el juego. Conocer los atajos te hace el más rápido. Conocer lugares con rampas ocultas te permitirá hacer saltos de lo más espectaculares. Además, si quedas con amigos será importante saber el nombre de la calle.

El aspecto gráfico de los coches es increíble.

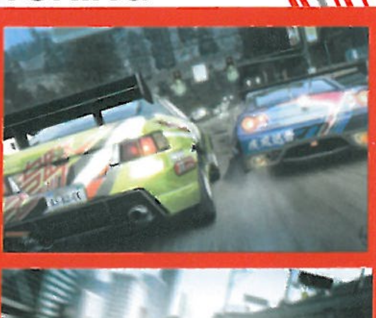
Las derrapadas son espectaculares.

aceptación estos entren. Existen tres detalles por los que la competencia online es constante, y son el hecho de que las puntuaciones de las pruebas vayan apareciendo constantemente en pantalla (tanto las nuestras como las del rival). También que, según pasemos por cada calle, se nos indique cuál es la mejor puntuación que cualquier otro jugador ha hecho en los eventos que existen en esa calle, y, por último, que si en un evento determinado ganamos a nuestro rival y éste tiene su cámara enchufada, conseguiremos, como si de un trofeo de caza se tratase, una foto de éste.
Burnout Paradise sigue teniendo una coherencia en cuanto a la realización de los eventos. El principal aliciente es conseguir mejores licencias y con ellas, acceder a mejores coches. Esto sólo se consigue completando todos los eventos. En total hay 120 diferentes, cada uno en un semáforo, y aparecerán en pantalla sobre el mapa con un icono que cambiará de color, dependiendo del tipo de evento al que nos enfrentemos. Y sí, para los clásicos, algunos de estos eventos serán las típicas carreras del Burnout original. Cuando todas estén completadas conseguirás dos cosas: la Licencia Élite y un conocimiento de la ciudad increíble. Eso sí, nunca habrás terminado de explorar Paradise City hasta que destripes los 600 objetos, saltos y demás elementos ocultos que esconde.
Pero para entonces ya habrás comprobado lo diferentes que pueden llegar a ser los coches de especialista, los de agresión y los de velocidad y lo mucho que influyen en el resultado de una prueba. Ahora toca conducir... sin respetar las normas.

UN POCO DE TUNING

VAMOS A MEJORAR EL COCHE... AL VUELO

Todo lo que se puede hacer sobre los coches de Burnout se hace al vuelo y sin muchas complicaciones. Cada vez que tengamos un coche algo 'tocado' y pasemos por un taller se reparará automáticamente, tirando de nuestros fondos. Lo mismo ocurre con el 'boost' en las gasolineras y con los trabajitos de pintura, si pasamos por los talleres dedicados a la 'chapa y pintura' que en el juego aparecen como 'paintjob'.







JUGABILIDAD
DALE AL GATILLO Y CORRE
La satisfacción es inmediata. Sólo corre, apunta con el gatillo izquierdo, dispara con el derecho, recoge salud, munición y nuevas armas, atento al indicador de vida, derriba enemigos apuntando a su cabeza y llega al punto de salida sin aliento.



Publica Sega
Desarrolla Bizarre Creations
Jugadores 1-8

TIENE PINTA...
Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesita mejorar

The Club

Juégate el pellejo y tira de gatillo en el club 'deportivo' más exclusivo y salvaje del mundo

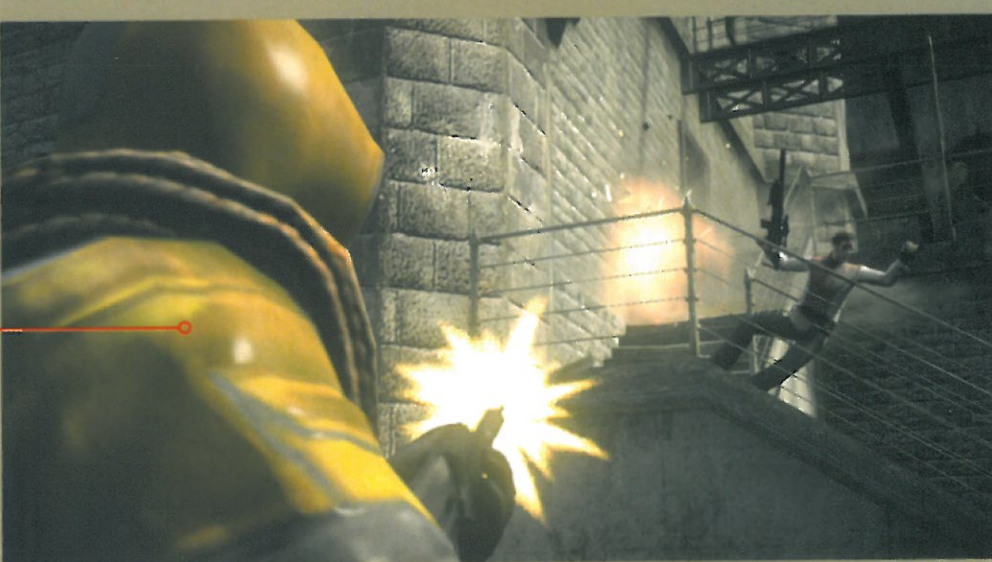
PERSONAJES
UN POLI CORRUPTO
Este es Renwick, el poli más condecorado del estado de Nueva York. Ahora, pronta su jubilación, se enrola en este ilegal y descabellado torneo para ganar pasta. Es sólo uno de los ocho personajes del juego.

Los amantes de los shooters no necesitan guiones demasiado trabajados, personajes complejos con impactantes historias detrás, frases ingeniosas ni giros argumentales que mantengan la tensión. A veces, cuando un shooter funciona, funciona. Y el único secreto de su éxito es su divertida jugabilidad, la gran cantidad de enemigos, la variedad de armas y escenarios y el puro placer de darle el gatillo derecho de tu mando de Xbox 360.

Basándose en esta premisa, los chicos de Bizarre Creations se han dedicado estos últimos años a desarrollar un shooter donde la diversión la produce los constantes disparos a diestro y siniestro, sin más. Un juego de tiros, donde lo importante son los puntos conseguidos, el mayor número de objetivos abatidos, el menor tiempo en cruzar un escenario plagado de enemigos, etc. Es decir, un shooter arcade cien por cien, a la vieja usanza. La idea que intentan transmitir los creadores de ***The Club***, es que este juego posee la dinámica y la jugabilidad de los juegos de carreras arcades. Un recorrido, unos tiempos que superar, una puntuación que alcanzar, pero la única diferencia es que aquí no tenemos un volante entre las manos, sino un arma cargada y calentita. Al igual que en los juegos de carreras hay que aprenderse el trazado y la dificultad de cada curva, tras partidas y partidas, para conseguir arañar segundos al crono. Aquí hay que memorizar los recorridos, los lugares donde está la munición y los paquetes de salud y, sobre todo, dónde y cuándo aparece cada enemigo a abatir. Así, tras un buen puñado de veces recorriendo un nivel, te conviertes en un experto; cazas a cada tipo de un tiro en la cabeza, justo cuando aparecen en el escenario, ▶▶

Lanzamiento
principios 2008

UN GANADOR: **NEMO**
Nemo es el ganador del torneo de The Club del año pasado. Es el octavo personaje jugable, aunque tendrás que desbloquearlo para jugar con él. El pobre diablo ganó el duro torneo, salió con vida, pero se volvió completamente loco. Donde antes había un cerebro, ahora sólo queda la capacidad de matar.



esquivas cada peligro, recoges todos los ítems extra y llegas a la meta pulverizando todas las puntuaciones. Ese es el espíritu del juego. Y hay que decir que la dinámica engancha, y mucho. ***The Club*** es una organización ilegal y misteriosa, compuesta por importantes personajes de la alta sociedad mundial, que organiza una peligrosa competición. Este divertido campeonato pone a los mejores pistoleros del planeta en medio de entornos de todo tipo (viejas fábricas, entornos urbanos, al aire libre...) y suelta a un ejército de soldados a por sus cabezas. El jugador de turno debe llegar a un punto de salida específico, derribando soldados a su paso, para no acabar con los sesos desparramados en la acera. Pero éste es tan sólo el primer modo de juego, conocido como 'Sprint'. Intenta superar este modo en la primera de las localizaciones disponibles (hay cuatro dificultades diferentes para superar) y desbloquearás nuevas localizaciones y nuevos modos de juego. Cada escenario puede contar con un buen número de eventos: distintos sprints y otros modos como el 'Asedio' (defiende tu posición de

EXTRAS
BUSCA LAS DIANAS

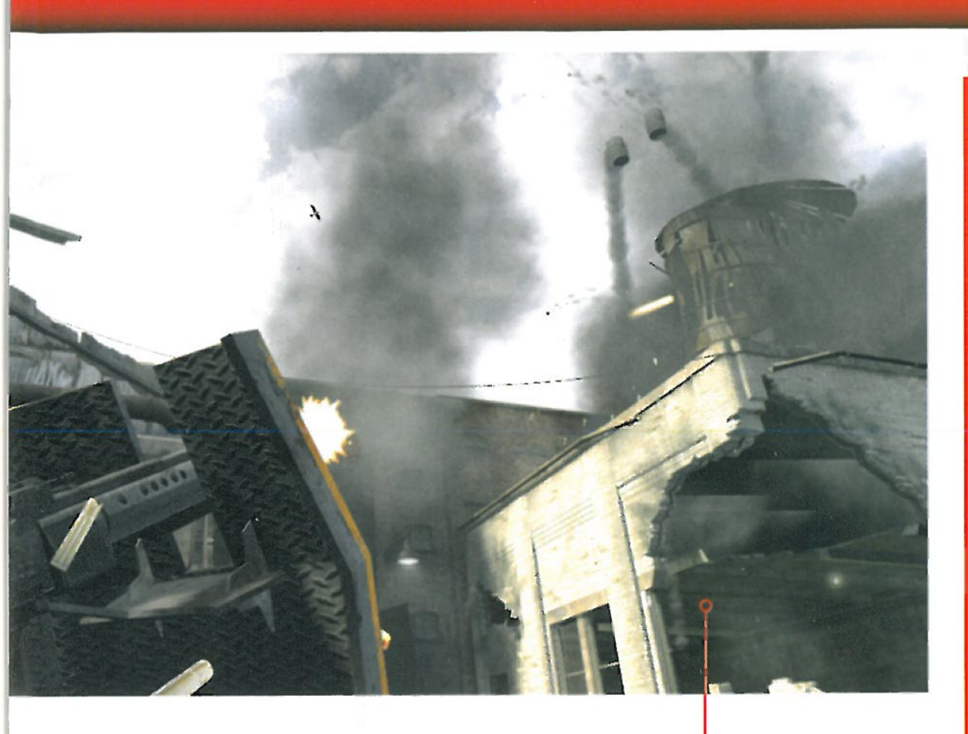
Durante los modos sprint, asedio o corre por tu vida, verás un puñado de dianas con calaveras por el escenario. Derríbalas todas y conseguirás un puñado de puntos. En el modo contrarreloj, las dianas tienen relojes y lo que te dan es tiempo extra.

BALAS ONLINE

MODOS MULTIJUGADOR

Aunque no están confirmados todos los modos online del juego, la competición por puntuaciones y los modos cooperativos para superar niveles parece que serán muy bien aceptados. Pero también pintan, pero que muy bien, todos los modos que se les ocurran de la modalidad 'todos contra todos'. Ya os decimos que el modo 'El cazador cazado' es extremadamente adictivo, y se puede jugar en pantalla partida, en Lan o a través de Xbox Live. Nos imaginamos variaciones de este modo por equipos, el modo Asedio multijugador por equipos, algún tipo de deatmatch y algún modo parecido al Srpint en multijugador.





las oleadas de enemigos hasta que concluya el tiempo), 'Contrarreloj' (completa tres vueltas al recorrido antes de que acabe el tiempo, añadiendo segundos al reloj derribando enemigos y dianas) o 'Corre por tu vida' (llega al final antes de que acabe el tiempo o saltarás por los aires', entre otros modos, que aún no han desvelado los desarrolladores.
En el juego hay ocho pistoleros para elegir, cada uno con sus propias personalidades y habilidades y jugando el modo 'Torneo' con cada uno de ellos conocerás sus intenciones y verdaderas motivaciones para participar en la competición. Todos ellos se presentan como los populares personajes de un videojuego de lucha, y hasta antes de cada evento oyes la típica voz de, por ejemplo: "Dragov. !FIGHT!". Una vez hayas desbloqueado una localización concreta en el modo Torneo, estará disponible con varios eventos para superar en el modo 'Evento Individual'. Aquí puedes jugar una y otra vez para superar tus puntuaciones. Estas puntuaciones pueden compararse después a través del Live, para medir tu pericia con las de tus colegas.
Y hablando del Live, el juego contará con un buen número de modos para jugar conectados, tanto de pura competición (comparando puntuaciones) como los imprescindibles 'todos contra todos'. En esta última variedad, nosotros sólo hemos podido jugar a un modo, conocido como 'El cazador cazado'. Aquí, el primero que derriba a un contrario se convierte en presa, y todos los demás tienen que ir a derribarlo. El tiempo que dure vivo suma puntos. Al final de la partida, gana quien más puntos haya acumulado.

ARMAS
UN ARSENAL A TU ALCANCE
Cada personaje tiene un arma predilecta, y con ella comienza cada nivel, pero por supuesto puedes recoger y utilizar todo lo que encuentres por el camino. Sólo puedes llevar dos armas encima y utilizar las torretas fijas como en la imagen.

"Jugar el título con los ocho carismáticos personajes se recompensa con un gran número de extras, eventos..."

MODOS DE DIFICULTAD

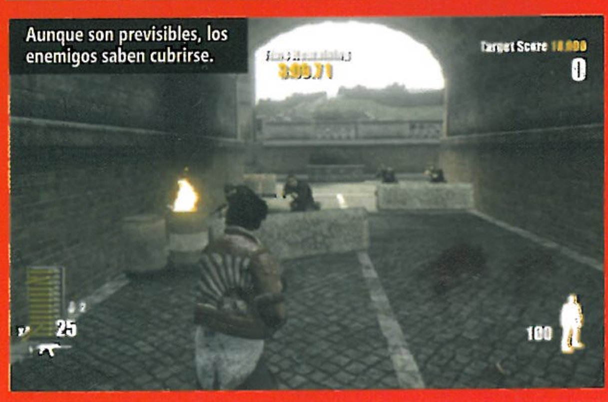
CUANTO MÁS DURO, MÁS RETOS Y MÁS PUNTOS
Cada uno de los eventos que puedes desbloquear en el modo principal, podrá ser enfrentado luego en cuatro modos diferentes de dificultad. Estos diferentes modos exigen una puntuación mínima cada vez más alta. Por ejemplo, si juegas al 'Sprint' en el escenario 'Venezia', lo puedes intentar superar en el modo 'Despreocupado', superando los 50.000 puntos; en el modo 'Temerario', superando 1.800.000 puntos; en el modo 'Demente', superando los 4.500.000 puntos, o en el modo 'Real', obteniendo un total de 11.000.000 de puntos. Superando cada nivel en estos modos obtienes una bala de plata, oro, bronce, etc., que se agregará a tu perfil y que te dará acceso a nuevos extras, logros, escenarios, modos... Ya sabes: éste es un juego de tiros arcade, donde superarse a sí mismo resulta vital. Y el juego te recompensa de las más diversas formas. Desde luego, los retos alargan la vida del juego.



Puedes sortear obstáculos en tu carrera por sobrevivir.



Los tiros en la cabeza son los que más puntos otorgan.



Aunque son previsibles, los enemigos saben cubrirse.

Los mejores juegos están en Xbox 360



El mejor catálogo con más de 300 juegos.

Jump in.

¡Disfrútalos esta navidad con los packs Xbox 360!



PACK HALO 3



PACK PRO EVOLUTION SOCCER 2008



PACK CALL OF DUTY 4

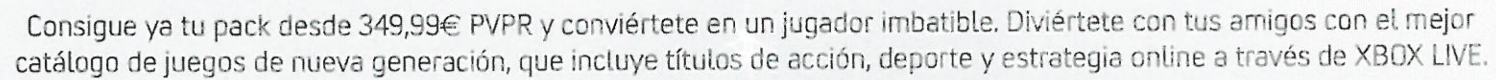


PACK PROJECT GOTHAM RACING 4



VALUE PACK: FORZA 2 Y VIVA PIÑATA





Consigue ya tu pack desde 349,99€ PVPR y conviértete en un jugador imbatible. Diviértete con tus amigos con el mejor catálogo de juegos de nueva generación, que incluye títulos de acción, deporte y estrategia online a través de XBOX LIVE.

El pack incluye: Xbox 360 Pro y mando inalámbrico.

xbox.com



ELLIOT SALEM
El tatuado Salem es un rocoso guerrero formado gracias al sistema penal del estado de Luisiana. Su entusiasmo por una misión sólo depende de la recompensa, porque si algo sabe hacer este ex gangster es gastarse la pasta en fiestas.

TYSON RÍOS
Dicen de él que es la mezcla perfecta de músculos e instinto para la guerra. Tan fiel al Ejército americano como a la empresa contratista Security and Strategy Corporation. Ríos está en constante aprendizaje y no olvida un fallo.



COLEGUEO EN MEDIO DEL CAOS

Salem y Ríos son buenos coleguitas y cada vez que se cruzan podemos hacer que se den felicitaciones (pulsando A) o reprochar cosas al otro (pulsando disparo) a modo de collejas y empujones. Dependiendo del Aggro será diferente.

Info

Publica Electronic Arts
Desarrolla EA Montreal
Jugadores 1-4
Online Cooperativo y modo Versus

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- *No puedo esperar*
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar

Army of two

Sólo o con un amigo, conviértete en el mercenario más rico del mundo...

Lanzamiento enero 2008

Desde el primer momento que salió a la luz el proyecto de Army of Two se trató de destacar el componente cooperativo que iba a tener el título. Ahora que lo hemos jugado por primera vez podemos asegurar que no sólo es el principal punto de atracción, sino que se convierte en el elemento en torno al que gira todo el juego. Esto no quiere decir que un solo jugador no pueda jugarlo en la soledad de su dormitorio. Ni mucho menos. Army of Two es un juego para uno, para dos o para cuatro jugadores, en el que la situación más dulce se vive cuando jugamos en la campaña cooperativa con otro colega a través de Xbox Live. La cooperación también se permite en local o, incluso, a pantalla partida. Más allá de esto están las partidas en el modo Versus (que no pudimos probar) que enfrentan a equipos de dos. Con colega o en solitario, AoT trata de meternos en muy diversas situaciones de guerra para que salgamos de ellas, al menos, vivos. Puede que en ocasiones no ganemos mucha pasta, que es uno de los objetivos del juego, ya que con ella podremos adquirir mejor

armamento, o que no matemos a todos los rivales que salen a nuestro paso, pero es imprescindible que a nosotros no nos pateen el culo porque no habremos conseguido cumplir nuestra misión. Es por esto por lo que el juego va más allá de disparar y matar. De hecho, tal y como está diseñada la mecánica de disparo, es difícil calificarlo como un shooter puro, ya que cada vez que dejamos de disparar la mira desaparece y cuando queremos volver a verla tenemos que ponernos en posición de disparo apuntando o simplemente disparar a ciegas y luego mover la mira. El punto de vista en tercera persona también nos dice que no es un shooter.

Más allá del disparo en una zona de guerra lo que encontramos, entonces, es la preocupación por la cobertura, la elaboración de una estrategia con nuestro compañero y el control de las diferentes soluciones para resolver cada una de las fases. Sobre la cobertura, tal y como están diseñados los niveles, no tendremos problemas. Además, la posibilidad de agachar al personaje que manejemos y que buscar zonas de cobertura pulsando el botón Y, lo hace todavía más sencillo. Otra cosa es que sepamos por dónde vienen los "malos", porque aparecen por todas partes y no tienen miedo a morir. Existen diferentes tipos de enemigos,









¿A QUÉ JUEGO?

Los dos modos de juego que hay disponibles en AoT son Campaña y Versus. En el modo Campaña recorremos diferentes misiones y tenemos la opción de jugar solos, acompañados a pantalla partida, en una partida cooperativa privada o en una partida cooperativa pública... Eso sí, no vamos a poder "engancharnos" a una campaña en curso. En el modo Versus, totalmente online, sólo hay partidas rápidas y partidas personalizadas de hasta 4 jugadores (incluso 2 en cada consola). Elije mapa y modo y a matar.

APRENDE A SER INVISIBLE

AGGRO

Detrás de esta palabra, más propia de la agricultura que de un videojuego, se esconde una de las claves de Army of Two. Se trata de un sistema dinámico, que representa lo que nuestro soldado está llamando la atención. Tener la barra de Aggro al máximo supone que seremos blanco de todos y cada uno de los tiros del enemigo. Además, nuestra resistencia aumentará los niveles normales. Por el contrario, si está vacía y nuestro compañero la tiene llena podremos pasar desapercibidos entre las líneas enemigas cual ratoncito en un poblado bosque. O incluso nos haremos invisibles.



Cada enemigo muestra a quién está 'atendiendo'.





99,99999999999999
9999999999999999
999999999999999%
CARNE DE VACUNO
NO NOS VALE



burgerking.es

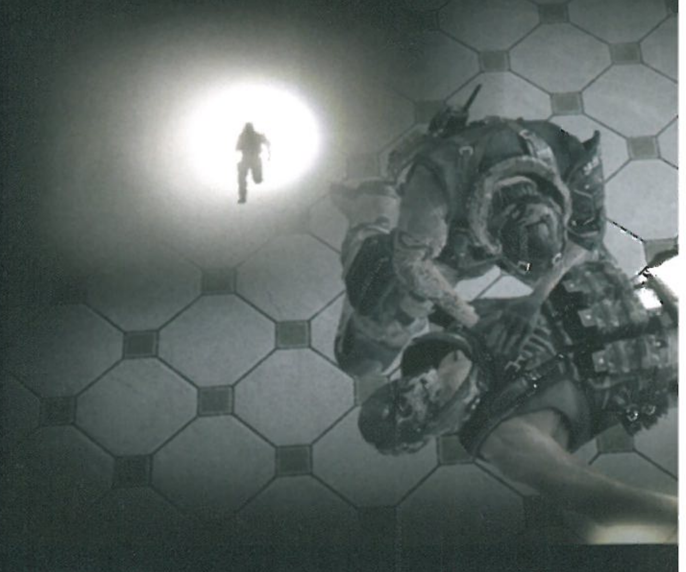




ESPALDA CON ESPALDA
Uno de los momentos más espectaculares es cuando estamos rodeados y Salem y Ríos se colocan espalda con espalda a acabar con los enemigos. Todo comienza a girar en cámara lenta y los disparos vuelan al más puro estilo hollywoodiense.

ALGO MÁS QUE DOS PIERNAS PARA CORRER
En Army of Two no siempre iremos a los sitios un rato a pie y otro andando, sino que habrá momentos para un paseíto en coche e incluso para el salto base con Salem colgado de la panza de Ríos.

pero por lo general son tremendamente "valientes" y se nos vienen encima. Uno de los detalles de AoT que nos ha dejado algo perplejos es que podemos estar disparando a un mismo tío un par de ráfagas y quizá salga vivo. Lo mismo ocurre con nosotros, pero, en nuestro caso, el casco, la armadura y los chalecos que llevamos justifican algo mejor la resistencia.
Una vez controlemos el sistema de cobertura, tendremos que usar éste y el llamado Aggro, un sistema de medición de la atención de los enemigos hacia nosotros, para convertirnos en seres "invisibles" para los enemigos o para acaparar toda la atención y hacer que nuestro compañero tome la iniciativa y se infiltre tras la línea enemiga y los coja por sorpresa. La mecánica suele ser la de separarnos del compañero: uno, hacerse el "duro" y empezar a disparar a todas partes para que le vean, y dejar al otro más liberado. A medida que avanzamos la cosa se complica y hay que utilizar más y más la cobertura, y el sistema de voz para pedir socorro.
Cuando jugamos la campaña de forma individual también funciona, pero además contamos con un simple sistema de órdenes, que funciona con el pad digital, en el que podemos reclamar que avance el compañero o que mantenga la posición.
Existen tres niveles de dificultad diferentes en el juego, cada uno con un comentario, que puede minar o exaltar tu ánimo: Recluta, Contratista u Operativo. La principal diferencia entre ellos será el número de enemigos, la efectividad de sus disparos y la cantidad de veces que vamos a caer al suelo heridos. Por cierto, el sistema de salud se basa en la intensidad del rojo que tiña nuestra pantalla. No hay ni botiquines ni nada parecido. Si caes, en ocasiones podremos levantarnos; en otras, sólo vale esperar a que nuestro compañero venga a rescatarnos. En ese caso, se pasa a una pantalla en la que, mediante un simple sistema de presión de los botones que aparecen en pantalla, conseguimos la sanación instantánea. Claro, si encuentras a tu compañero herido, también tendrás que curarle y para eso, antes, llevarle a una zona de seguridad y a cubierto, donde nadie le pueda disparar de nuevo.
Pero AoT también nos ha dejado un regusto amargo en la forma en la que han resuelto ciertas situaciones. Lo primero de todo es que te vas a hartar de las cargas. Cada nivel está dividido en varias fases. Estas fases cuentan con un detallado escenario, pero bastante pequeño, que requiere carga. Es decir, es como si cada vez que cambiásemos



"El Aggro nos indica el nivel de atención que recibimos de los enemigos"



Debemos arrastrar al compañero a zona segura.

VÁMONOS DE COMPRAS

El dinero que vamos ganando al cumplir los objetivos sirve para ir comprando nuevo material en la tienda del juego. Desde armas hasta nuevas máscaras para "tunear" a los soldados a nuestro gusto. A lo largo de las partidas no podremos ir cogiendo las armas de los enemigos ni nada parecido y ésta será la única forma de reabastecernos y conseguir mejor armamento.



Existen varias misiones que nos montan en vehículos.



Los gráficos son mejores de lo que se veía en los vídeos.

de calle, necesitásemos una carga... y esto aburre. También aburre, si estás jugando solo (no ocurre con un compañero), el propio sistema del juego, ya que, como no hay demasiadas órdenes, tienes que apañarte con lo que hace Salem o Ríos (así se llaman los dos soldados a elegir). No es que no sean listos, pero no hacen siempre exactamente lo que tú quieres que hagan. Nosotros vamos a seguir jugando hasta el momento del análisis definitivo y seguiremos recorriendo los paisajes de todo el mundo (Somalia, Irak, China) en la piel de estos dos soldados, que sudan testosterona y que nos han enseñado a combatir en equipo.

TODO COOPERACIÓN

NUNCA DESPRECIES LA MANO AMIGA

La frase de Emily Dickinson "todo mi patrimonio son mis amigos" se puede traducir directamente a esta creación de Electronic Arts. Es tan importante que es completamente imposible acabar uno solo de sus niveles sin pedir la ayuda de un compañero. Ya sea para superar una altura, hacernos la cobertura o chocar los cinco cuando las cosas salen de rechupete (y no es broma, se puede hacer). Pero hay mucho más. El ser un equipo implica que uno puede conducir y, mientras el otro dispara si montamos en coche, también se puede coger material de la calle y usarlo para cubrir al compañero mientras avanzamos entre las hordas enemigas o incluso reanimar al compañero, en una especie de minijuego, cuando le han cosido a balazos y está inconsciente en mitad de la rue. Ya sabes, ese tipo de cosas que hacen los amigos por ti.


Con la ayuda del GPS encontramos el camino.



Uno conduce y otro dispara al mismo tiempo.


Las máscaras son un elemento imprescindible.



» Info

Publica Proein
Desarrolla Pivotal/Eidos
Jugadores 1-2
Online Cooperativo

TIENE PINTA...

Imprescindible
No puedo esperar
Pinta bien
No está mal
Necesito mejorar

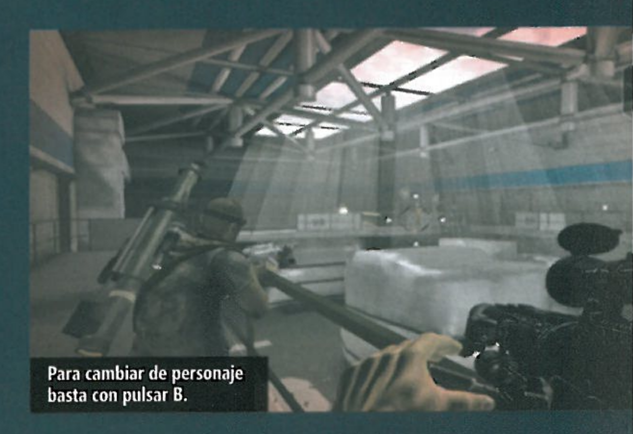
Conflict Denied Ops

Una mítica franquicia cambia de rumbo para competir en el mundo del FPS cooperativo

Quizá no sea el momento de opinar tras haber dado tan sólo un primer vistazo a Conflict: Denied Ops, pero la voz del público está pidiendo a gritos explicaciones. ¿Por qué Conflict: Denied Ops es un shooter en primera persona? Cuando apareció el primer Conflict: Desest Storm, las expectativas de sus creadores no iban más allá de hacer un buen juego de guerra. Habían creado algo más, una de esas franquicias que la gente llega a adorar. La fórmula "mágica" consistía en un shooter en tercera persona, que permitía jugar hasta a un total de cuatro jugadores con la pantalla partida en partidas cooperativas, en las que cada jugador asumía el rol de un miembro del equipo, con características muy diferenciadas, que iban desde el francotirador al médico o el especialista en explosivos. Hubo tres secuelas y después este Conflict: Denied Ops, el primero de la "Nueva Generación".

Lanzamiento febrero 2008

Los cambios no han sido para ir a mejor. Vamos a explicarnos. Evidentemente, el juego tiene una calidad técnica superior a la de sus antecesores. Nos encontramos con niveles mucho más grandes para desarrollar la acción. Nos enfrentamos a mayor número de enemigos y no todos son iguales, como ocurría en anteriores entregas. Pero existe una modificación sustancial, que ha provocado que muchos fans de la saga se lleven las manos a la cabeza: ahora es un juego en primera persona. La característica fundamental de Conflict era que, a pesar de ser un shooter bélico, como otros tantos, la tercera persona ►►



Para cambiar de personaje basta con pulsar B.

LANG:
EXPERTO EN COMBATE
El agente Lang es impetuoso y cuenta con armamento pesado. Entre su arsenal encontramos: la ametralladora 5,56 mm LMG, el lanzamisiles LM HEAT y una pistola con silenciador del calibre 0.50.

GRAVES, EL FRANCOTIRADOR
Graves es más calmado, más sigiloso y su armamento es de mayor precisión. El arma principal es el rifle SR 7,62 mm. y además lleva una pistola con calibre de 9 mm. El rifle de francotirador tiene un doble función como escopeta para el cuerpo a cuerpo, que aporta mucha más versatilidad a Graves.

TRACK 4:
ROCK SOBRE RUEDAS
Este bicharraco brillante, ardiente y chisporroteante es el transporte personal de Eddie. La moto chopper infernal de nuestro protagonista irá acompañada de un autobús de demonios, formando un enorme convoy de muerte y destrucción.

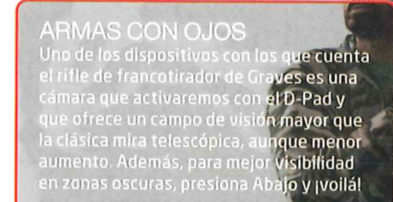


Casi todo lo que aparece en pantalla puede destruirse.

le daba un toque estratégico poco común, nos hacía ver las cosas desde un punto de vista exterior, muy interesante, para plantear las tácticas de ataque. El hecho de decidirse por una cámara, desde el punto de vista de uno de los miembros del equipo, hace perder personalidad al juego, en un intento por encontrar un ritmo de acción más frenético. El segundo cambio vital para hablar de una segunda era de la saga Conflict es que tan sólo permite el juego cooperativo para dos personajes. En lugar de encontrarnos con todo un equipo que tenía diferentes tipos de personajes, ahora tenemos sólo a dos personajes. Uno de ellos, experto en armas pesadas, y el otro, más sigiloso y armado con rifles de precisión. Se acabaron las partidas con la pantalla partida en cuatro. Eso sí, se ha ganado la posibilidad de que las partidas multijugador en campaña cooperativa sean también posibles a través de Xbox Live. Aquí es donde debemos valorar qué es más importante para que el juego sea más atractivo.

Sin duda, la temática, el carisma de los dos personajes protagonistas y los escenarios sí que serán del agrado de todos. En esta ocasión, nuestros protagonistas, Graves y

"Se acabaron las partidas con la pantalla dividida en cuatro... Ahora toca jugar online con otro"



ARMAS CON OJOS

Uno de los dispositivos con los que cuenta el rifle de francotirador de Graves es una cámara que activaremos con el D-Pad y que ofrece un campo de visión mayor que la clásica mira telescópica, aunque menor aumento. Además, para mejor visibilidad en zonas oscuras, presiona Abajo y ¡voilá!





La clave del juego es que sepamos cubrirnos.



Vigila el cielo, muchas veces es muy peligroso.



Los personajes tienen tres posiciones.

Lange, pertenecen a un grupo de operaciones especiales del Gobierno de EEUU. Este grupo tiene un peculiaridad: si sus miembros son cazados nadie sabrá nunca para quién trabajan. Ni uniformes, ni placas... estos dos hombres parecen no haber llegado desde ningún sitio. Con ellos vamos a recorrer medio mundo (de Rusia a Ruanda) para detener una crisis en forma de bomba atómica en la inestable república centroamericana de Venezuela. El componente fundamental del juego va a ser el de utilizar siempre al soldado que mejor se adapte a la situación que tenemos delante. Lo bueno de que tengamos siempre un compañero al lado es que, además, le podremos dar órdenes de una forma muy simple con sólo apretar el gatillo izquierdo. Las órdenes serán también muy básicas. Tanto como "ve en esa dirección", "elimina a ese objetivo" o "sígueme". Con ese concepto deberemos ir avanzando en un juego que no sólo exige matar, sino que nos propone arriesgadas pruebas de colocación de explosivos, infiltración, despejar zonas para extracción... Conflict: Denied Ops le da un nuevo ritmo a la franquicia. No lo elimina, pero reduce el componente estratégico del título y nos da la posibilidad de que disfrutemos de un modo cooperativo que hemos apurado al máximo en Halo 3 y que hemos echado en falta en Call od Duty 4. En esta guerra no todos nuestros compañeros estarán a nuestro lado, pero ese que sí tenemos va a aguantarlo todo hasta el final.

APOYO

UNA CAMPAÑA BLINDADA Y PROTEGIDA... DESDE EL AIRE

Otro elemento clásico de la serie es la utilización continua de vehículos para cruzar escenarios. En ocasiones los escenarios son tan grandes que, aunque podamos hacerlos a pie, será mejor usar vehículos. Entre ellos vamos a encontrar tanques y hovercrafts que utilizaremos de forma cooperativa con nuestro compañero. Además, existirán más vehículos en el juego. Es aquí donde interviene el apoyo aéreo. El soporte de los helicópteros Apache AH- 64 y de los cazas F-22 será espectacular y provocará daños masivos sobre los objetivos que nosotros determinemos. Al finalizar la mayor parte de las misiones nos encontraremos con una escena de extracción en helicópteros pequeños y para ello tendremos que vérnoslas entre nuestros lanzamisiles y los vehículos aéreos enemigos.





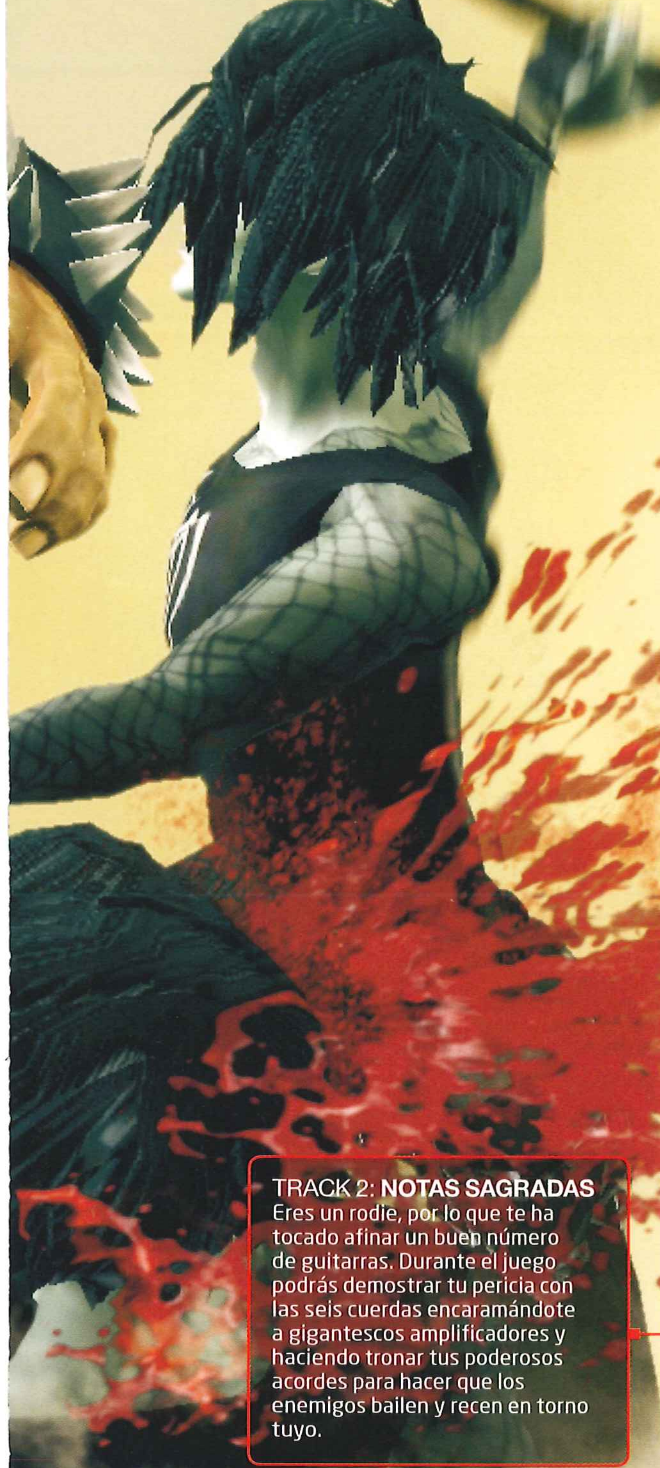


TRACK 3:
LAS ALAS DE SATÁN
¿Hemos mencionado que crecen alas? Bueno, Eddie tiene alas, dos grandes alas de demonio, que podrá desplegar en medio de cualquier batalla. Esto ayuda a salir ileso de algunas escaramuzas, pero también ir en busca de nuevos retos infernales.

TRACK 4:
ROCK SOBRE RUEDAS
Este bicharraco brillante, ardiente y chisporroteante es el transporte personal de Eddie. La moto chopper infernal de nuestro protagonista irá acompañada de un autobús de demonios, formando un enorme convoy de muerte y destrucción.

Brütal Legend

Mezcla a Jack Black, con Conan y con un mundo fantástico de satánicos metaleros...



TRACK 1:
A GOLPE DE HACHA
Conocíamos el bajo en forma de hacha de Gene Simmons, bajista de Kiss, pero desconocemos si lo ha utilizado alguna vez para cercenar cabezas (no ponemos la mano en el fuego). Aquí Eddie sí lo hace.

»Info

Publica Vivendi
Desarrolla Double Fine Productions
Jugadores 1
Online Sin confirmar

TIENE PINTA...

- Imprescindible
- **No puedo esperar**
- Pinta bien
- No está mal
- Necesita mejorar

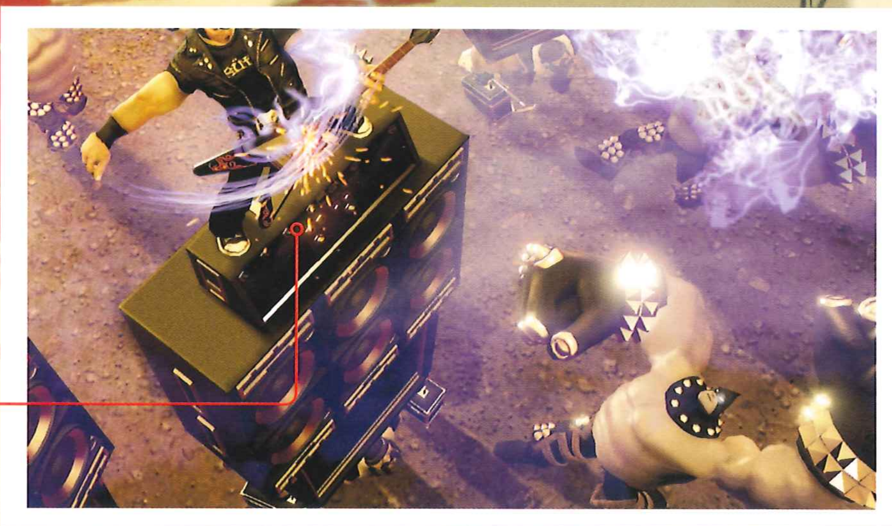
Probablemente no te suene el nombre de Tim Schafer, pero él es algo así como Dios en el mundo de los videojuegos. De su prodigiosa mente han salido títulos de la talla de Psychonauts, Grim Fandango, La isla del Mono, El Día del Tentáculo o Maniac Mansion (casi ná). Probablemente tampoco habrás oído hablar de Double Fine Productions, el equipo con el que Schafer trabaja en este Brütal Legend. Pero del que seguro que sí has oído hablar es de Jack Black, el actor gordito e irreverente que pudiste ver en King Kong, Nacho Libre o Escuela de Rock. Pues Jack Black es quien pone su voz, su aspecto y su mala leche para inspirar al protagonista de este juego, tal vez otra obra maestra de Schafer.

Lanzamiento mediados 2008

Brütal Legend nos cuenta la increíble historia de Eddie Riggs, el "roadie" de un grupo de heavy metal que es enviado a la Edad de Metal, ¡una época oscura en la que el mundo giraba alrededor del rock! Una vez allí, el bueno de Eddie tendrá que rescatar unas cuantas almas, luchar contra cientos de demonios e intentar salvar el mundo.

El juego se desarrolla en enormes espacios abiertos, recreados con toda la iconografía propia del rock duro: chicas calientes, poderosas guitarras, enormes pantallas amplificadoras, motos customs y demonios de todo tipo. Los enemigos son una mezcla entre los Spinäl Tap y los muñecos de 'Pesadilla Antes de Navidad'.

Todas las imágenes que hemos podido ver del juego recuerdan a cualquier portada de un álbum de heavy metal y apunta a que se tratará de un juego fresco, divertido, brutal y sangriento. Un juego solo para 'heavys'.



TRACK 2: **NOTAS SAGRADAS**
Eres un rodie, por lo que te ha tocado afinar un buen número de guitarras. Durante el juego podrás demostrar tu pericia con las seis cuerdas encaramándote a gigantescos amplificadores y haciendo tronar tus poderosos acordes para hacer que los enemigos bailen y recen en torno tuyo.



Brothers in Arms Hell's Highway

La Segunda Guerra Mundial tiene cuerda para rato con la franquicia creada por Gearbox

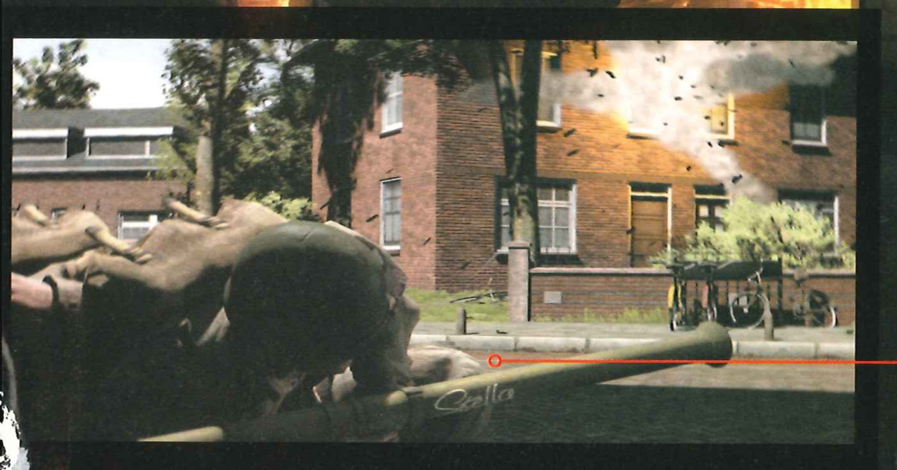
Lanzamiento principios 2008

Aunque los fans de los shooters basados en la Segunda Guerra Mundial se han quedado un poco huérfanos con el giro dado por la saga *Call of Duty* en su cuarta entrega (aunque siempre estaremos agradecidos por ese extraordinario giro, por otra parte) hay que tranquilizarlos, porque este prolífico periódico histórico seguirá dando cientos de juegazos. El más inminente, el nuevo *Brothers in Arms*, una saga por la que sentimos predilección.

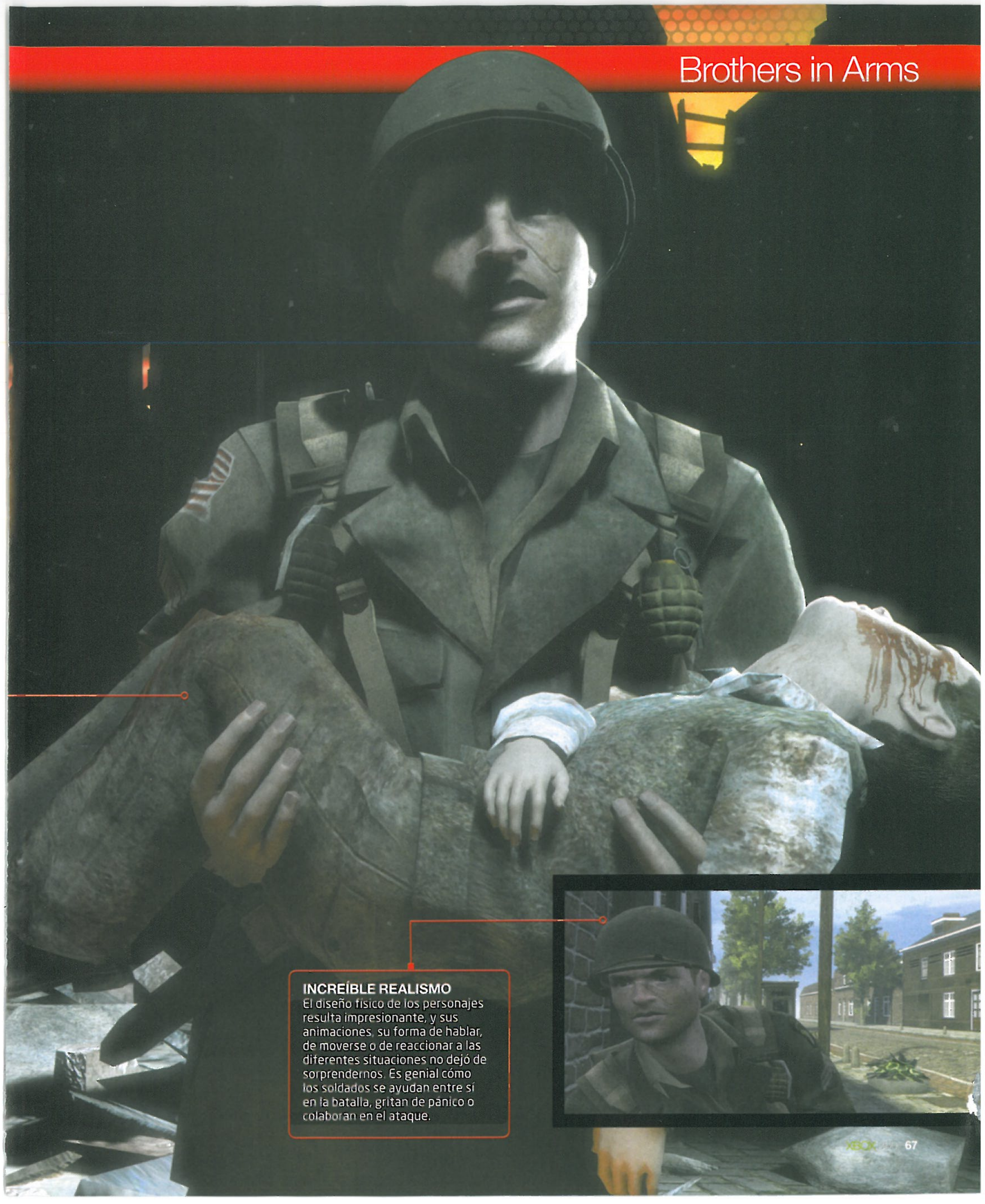
Hell´s Highway es la nueva entrega de esta saga que tan buenos momentos nos dió en la Xbox original y que supone su incursión en la nueva generación de videoconsolas. hace unos días tuvimos ocasión de probar el juego junto con el director de Gearbox, Jeremy C., quien confirmó que la saga todavía vivirá muchos años de la segunda Guerra Mundial ya que, "aun queda mucho que contar de este apasionante conflicto bélico". En este nuevo título, por ejemplo, la acción se centra en la conocida como operación Market Garden, una incursión aliada que se produjo en el frente holandés en septiembre de 1944 y que resultó un tremendo fracaso. En el juego, tomaremos el papel del sargento Matt Baker y, como siempre, estaremos al mando de un puñado de soldados para salir airoso de las misiones mas suicidas contra el ejército nazi.

En esta primera toma de contacto con el juego pudimos protagonizar una misión en campo abierto, junto a diferentes granjas de un pueblo perdido en la campiña holandesa. El objetivo final de la misión, que se va actualizando según transcurre la batalla, es rescatar a los tripulantes de un avión aliado que se ha estrellado tras las líneas ▶▶

COMO EN EL CINE
Además de acción espectacular y escenas bélicas geniales para vivir en primera persona, el juego cuenta con una elaborada historia cinematográfica protagonizada por el sargento Baker y su tropa, apoyada por unas animaciones y secuencias que parecen sacadas de 'Salvar al Soldado Ryan' u otro film.



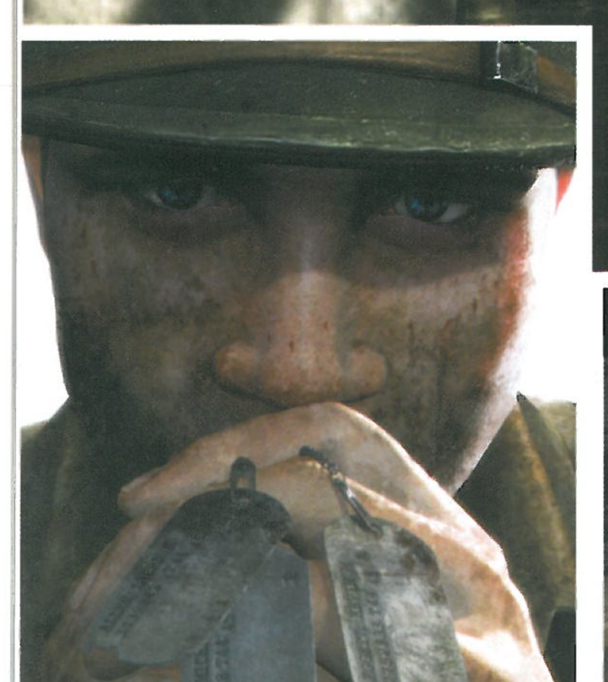
COBERTURA Y DISPARO
El juego está repleto de lugares donde cubrirse (vallas, muros, paredes, etc.) y buscar el mejor lugar para esocnderse del fuego enemigo es vital. Pero cuidado, todas las coberturas son destruibles y puedes quedarte con el culo al aire.



INCREÍBLE REALISMO
El diseño físico de los personajes resulta impresionante, y sus animaciones, su forma de hablar, de moverse o de reaccionar a las diferentes situaciones no dejó de sorprendernos. Es genial cómo los soldados se ayudan entre sí en la batalla, gritan de pánico o colaboran en el ataque.

"El nuevo motor Unreal 3 y la avanzada IA del juego ya nos han convencido".

LA AUTOPISTA DEL INFIERNO
La misión de los soldados de la operación Market Garden era simple pero suicida: impedir que los nazis cruzaran la carretera de Veghel, ya que si lo hacían acabarían con los aliados que resguardaban el puente de Eindhoven. La matanza bautizó esa vía como la 'carretera del infierno'.



La vista en primera persona se mueve al tiempo que nuestro héroe.

Salta muros y coberturas con un botón y aléjate del peligro rápido.

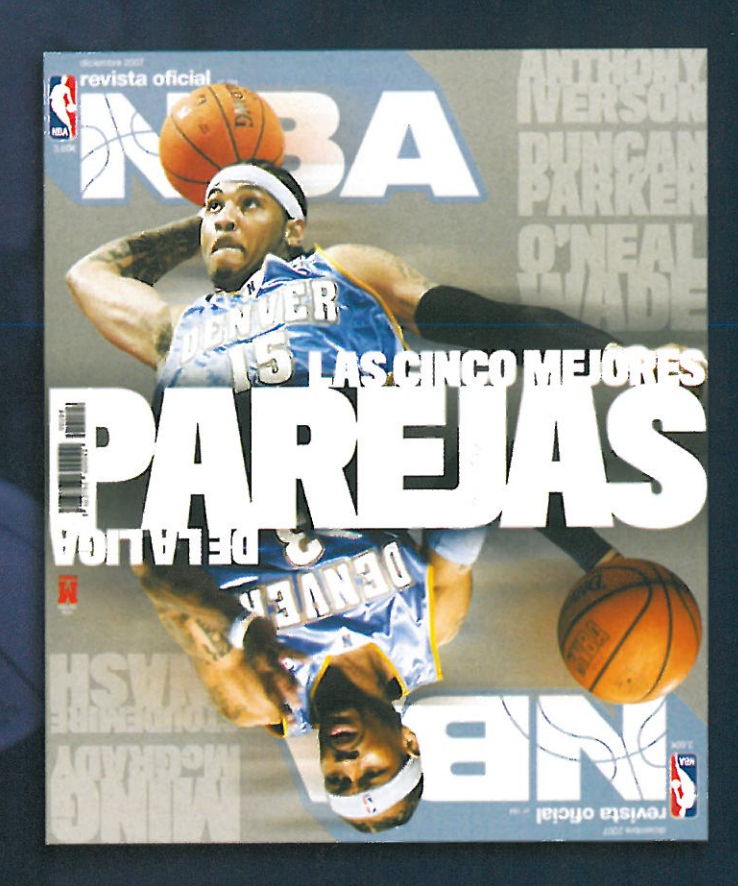
enemigas. El aspecto gráfico del juego es hiper-realista, con un nivel de detalle brutal y unos efectos como el humo, el polvo, el fuego o las luces y sombras que nos dejaron con la boca abierta.
Pero una vez en faena, la jugabilidad nos absorvió completamente. Podremos dar órdenes a nuestros soldados para que tomen posiciones concretas, nos cubran o ataquen a determinadas posiciones enemigas. Pero tendremos que estar atentos de que no sufran daños e ir a auxiliarles si lo necesitan. Lo que mejor sabor de boca nos dejó fue la IA de los soldados nazis, que se cubren de forma inteligente y cambian la cobertura si ven que conseguimos un mejor ángulo de tiro. Además atacan a la vez, se cubren entre ellos e intentan rodearnos con su fuego para hacernos caer. Todos los enemigos tienen un icono sobre sus cabezas (que puede quitarse a voluntad) que indica el nivel de 'intención de disparo'. Si está al rojo es que tiene el arma cargada y está apuntando hacia nuestra posición. Disparando hacia él conseguiremos asustarlo, que se cubra y que el icono se vuelva gris. Es el momento de salir de la cobertura y atacar con todo.

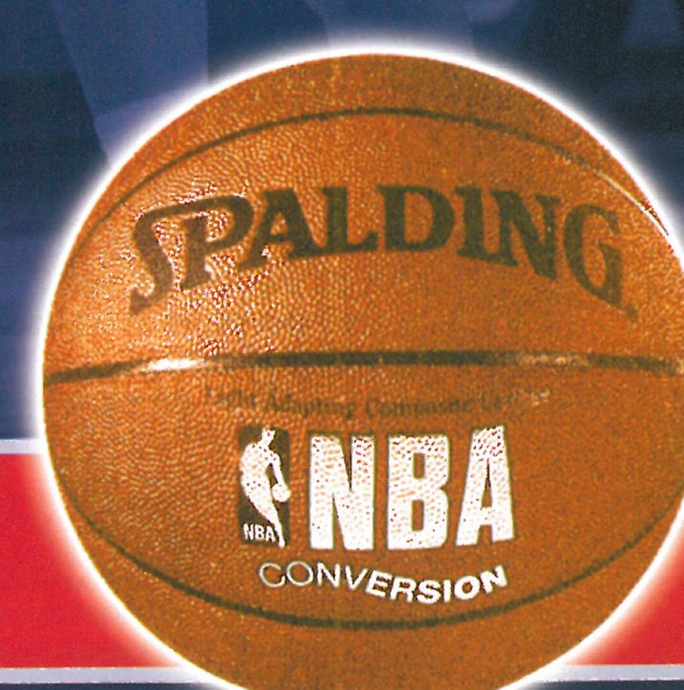


La liga desde dentro.

SUSCRÍBETE

durante un año a la revista NBA
y llévate de **REGALO** este balón
Spalding Conversion
que ¡cambia de color!





- Cambia de color, dependiendo de si se juega en interior o exterior.
- Material exterior: composite.
- Talla y peso oficiales (masculino).
- Gran logo NBA.
- Canal ancho para mejor agarre.

12 números + balón
por sólo **40€**

Llama AHORA al
902 99 81 99
de lunes a viernes de 8 a 20h.

Promoción sujeta a disponibilidad. 100 unidades.

Detalles



En la calle
YA A LA VENTA

Edita: Virgin
Desarrolla: Midway
Jugadores: 1-2
Online: 2-16 jugadores
A tu manera: Poco más que tu gamertag

MÁS en **xbox.com**

Blacksite

Parece que los alienígenas se han quedado sin fuerzas en su viaje a la Tierra...

OXM Clapillo

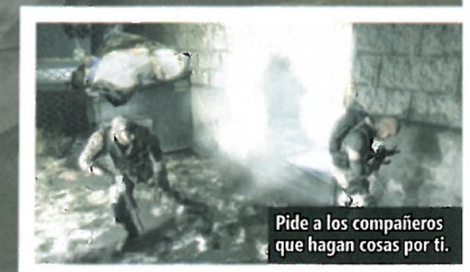
AUTOR:



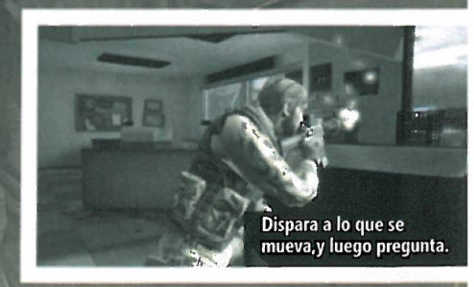
Hace ya tiempo que tenemos conocimiento de la existencia de este juego. En un principio, según íbamos conociendo datos, parecía que iba a ser un buen shooter, incluso al probar la demo que se lanzó en el bazar de Xbox Live hace unos meses tenía buena pinta. Ahora estamos en una época en la que la Xbox 360 está en plena forma, con juegos del calibre de *Halo 3*, *Call of Duty 4* y por supuesto Bioshock, algo que pone mucho más difícil las cosas a títulos menos punteros. Y *Blacksite* es uno de esos... Es más, el resultado final deja bastante que desear.

La historia nos mete en la piel del Aeran Pierce, un soldado destinado a una misión en Irak. En un principio todo parece normal, enfrentándonos a militares corrientes. Pero, según vamos avanzando y cumpliendo los objetivos que nos asignan, nos iremos dando cuenta de que hay algo extraño. Poco a poco empezarán a aparecer alienígenas y a sustituir a los humanos como el enemigo más frecuente, hasta que cuando nos queramos dar cuenta estemos batiéndonos con todo tipo de seres extraños e increíblemente hostiles. Leyendo esto, lo más fácil es hacerse una idea de que, aunque no muy original, Blacksite posee una historia que puede hacerse interesante. Pues realmente no es así precisamente. La trama es bastante floja, con momentos en los que nos perderemos por falta de información y una sensación de que el argumento hace aguas por doquier. Olvidaros de escenas de introducción espectaculares o videos que nos guíen un poco, explicando los sucesos correctamente. Todo lo que veremos estará creado por el mismo motor del juego y nos dejará bastante fríos, con sensación de que falta algo por contar. Aunque también hay que agradecer que se hayan molestado en doblar las voces a nuestro idioma y no habrá ningún problema para seguir todo lo que los protagonistas digan en el transcurso del título.

Seguramente lo mejor lo encontremos en el apartado visual. Los gráficos son bastante correctos y resultones, con algunos buenos detalles que nos agradarán. Por ejemplo, algunos elementos del escenario, como columnas, vallas y zonas en las que cubrirse, saltarán en pedazos según vayan recibiendo daños de nuestras armas. Además está el efecto de la lluvia, que no está mal, incluso veremos cómo el agua cae en nuestras armas, salpicando. El problema está en que ahí acaba lo bueno. También veremos constantemente multitud de fallos que


Pide a los compañeros que hagan cosas por ti.


Los entornos del juego no pintan mal.

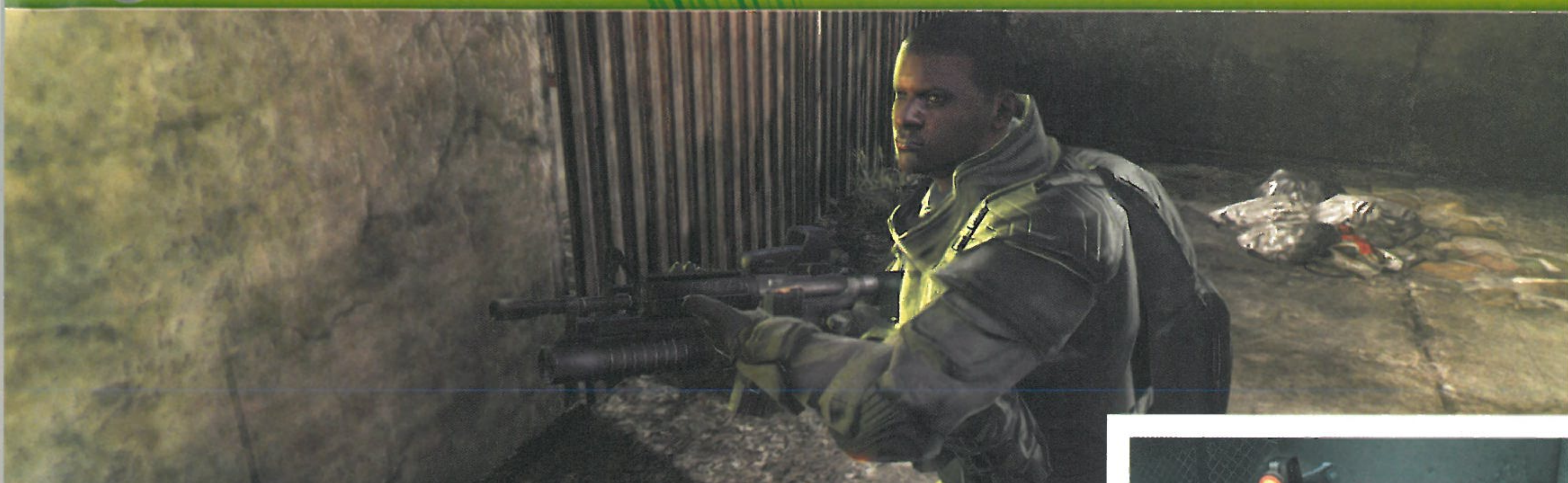

Dispara a lo que se mueva,y luego pregunta.



¿Lo sabías?

EL JUEGO DE LOS MIL NOMBRES

El juego ha cambiado varias veces de nombre. En un principio se dio a conocer como Área 51; después pasó a ser Blacksite: Area 51, pero finalmente acabó siendo simplemente Blacksite.




Intenta que los aliens no te rodeen o estás acabado.


Cuidado con los bichos de este tipo.



alejan a ***Blacksite*** de ser uno de los grandes. Por ejemplo, si vamos en un coche manejando la torreta y disparamos a otros coches que vienen a por nosotros, nos daremos cuenta de que las balas atraviesan los vehículos como si fueran fantasmas y que su conductor es inmortal.
En todo momento iremos con un par de compañeros que nos ayudarán a acabar con la amenaza alienígena, a los que podremos dar órdenes, como pulsar interruptores, abrir puertas, poner explosivos, etcétera. Tanto es así que nosotros mismos no seremos de abrir ninguna puerta ni pulsar un botón, siempre delegando la tarea a un compañero. Realmente hay momentos en los que nos hace tener una sensación de ser un poco inútiles, teniendo que pedir ayuda incluso para girar un picaporte.
Si lo miramos desde otro punto de vista, lo que se nos ofrece es un juego directo, sin complicaciones. Es un shooter en primera persona en el que básicamente lo que tenemos que hacer es avanzar y matar a todo lo que se mueva. Para la gente que no busque nada más, puede que se encuentre con un buen juego, aunque algo corto. Lo malo está en que incluso así flojea en apartados que siguen echando para atrás a muchos. Y, por si fuera poco, es bastante corto. En unas pocas horas nos pasaremos los seis capítulos en los que está dividido, con una rejugabilidad bastante baja. Al menos, si aún nos quedan ganas de seguir jugando, tendremos un modo online para echar unas partidas con un máximo de 16 personas. Partidas que nos costará encontrar por la poca cantidad de gente que se encuentra en los servidores, pero al fin y al cabo, ahí está la opción.
Resumiendo: ***Blacksite*** parecía un desarrollo prometedor, con mucha acción y horas de diversión. Es una pena que, al final, no se haya sabido plasmar la idea y que todo haya quedado en un juego del montón, sin nada que destacar que lo convierta en algo que realmente merezca la pena. Si eres un fan de los shooter, que tiene que probar todos los que hay en el mercado, pruébalo; a lo mejor se te hace entretenido y lo ves con mejores ojos. Y Si te molan los alienígenas, pues a darles caña, canalla.

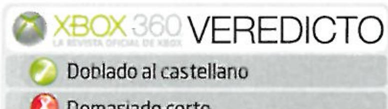
ARRIBA ESA MORAL

Según vayas acabando con los enemigos en el juego, y dependiendo de tu habilidad haciéndolo, la moral de tus compañeros de equipo variará. Mediante un mensaje en la pantalla se te informará de si la moral de tu equipo es alta o baja, lo cual repercutirá a la hora de ayudarte en el exterminio. Cuanto más baja sea ésta, peor ayuda te prestarán.





Si nos aburrimos o nos pasemos el modo historia y queremos un poco de acción en Xbox Live, tan sólo hay que elegir la opción 'versus'.



- Doblado al castellano
- Demasiado corto
- Muchos fallos básicos
- Física de los vehículos
- Un shooter descafeinado

PUNTUACION
Una panda de aliens con pocos argumentos



móntate una buena farra

Los juegos sociales están más de moda que nunca. Se acabó eso de jugar sólo encerrado en tu habitación. Compra unos gusanitos naranjas, encarga una pizza y enciende tu 360.

Autor



Gustavo Maeso
OXM Maeso

19:20 horas

Viernes por la tarde. Hace un rato que he abandonado la redacción y me largo a casa después de una semana de duro trabajo probando los últimos lanzamientos de 360. Menos mal que hoy organizo una fiesta y nos vamos a pasar la noche jugando a la consola. Ya sabéis, hay que desconectar del trabajo los fines de semana.

He invitado a los chicos de la revista y el primero en llamar a la puerta es Chema. Le abro y aparece con su Gibson Les Paul de Guitar Hero III, colgada del cuello. Me dice que, esperando al autobús, unas mujeres le han dado unas monedas. Me fijo en su aspecto y no me extraña.

19:42 horas

Llega el resto de la tropa. Sol trae los gusanitos naranjas, y David, las botellas de 'Konga-Cola' dos litros, reserva del 82. Ya estamos todos. A Xcast y a Clapillo no les hemos invitado, porque no se les puede dar de comer después de medianoche, ni mojarles, que luego se convierten en unos bichos verdes muy desagradables.

Nos tiramos en el sofá y hacemos la primera llamada de emergencia de la noche: pedimos tres pizzas familiares con cosas grasientas y extra de queso. Encendemos la 360.

19.49 horas

Después de discutir airadamente y arrojarnos diferentes snacks salados a la cara, impongo mi autoridad y les obligo a empezar la noche con *Scene It?*, el primer juego de pulsadores que lanza Microsoft para 360 y que promete ser uno de los títulos más demandados este año. El juego











19:55 horas

Scene It? Lights Camera, Action

Sí, es 'Fiebre del Sábado Noche', que la tengo en DVD.

Una foto de Grace Kelly cuando se graduó...

es la versión interactiva del popular juego de mesa de preguntas y respuestas sobre el séptimo arte. Arranco una ovación de mis invitados cuando reparto los cuatro mandos inalámbricos que incluye el juego, unos pulsadores geniales, ligeros y cómodos que incluyen un enorme botón en su parte superior y cuatro botones de colores en línea (los que se juegos-concurso de Playstation 2 y su insoportable lío de cables.

Comenzamos una partida con cuatro jugadores. Cada uno, seleccionamos nuestro perfil de jugador y elegimos la opción de partida de larga duración. El juego nos transporta enseguida a los estudios de una productora cinematográfica, en cuyas instalaciones transcurrirán las diferentes pruebas,



"No hace falta ser un cinéfilo para disfrutar del juego"

corresponden con los botones A, B, X e Y). Pero es que, además, son inalámbricos y funcionan cada uno con dos pilas, incluídas en el pack. Las comparaciones son inmediatas y enseguida se escuchan algunas críticas demoledoras a una popular saga de muchas y muy variadas. Enseguida nos damos cuenta de que no hay que ser un cinéfilo repelente para disfrutar del juego, ya que la mayor parte de las preguntas no son difíciles, y tratan en su mayoría sobre películas que casi todos hemos visto.

El juego nos muestra, al principio, una escena de Cazafantasmas, aquella en la que Sigourney Weaver se encuentra ante su frigorífico poseído por un ente infernal. Las cuestiones que aparecen después del clip pueden preguntarnos por el título de la película, el nombre de la actriz, alguna cuestión sobre el guión, la trama o sus intérpretes, pero también sobre cualquier elemento o conversación que aparezca en la escena. Es un ejercicio de memoria. Así, nos concentramos en el número de huevos que estallan y comienzan a freírse sobre la encimera, el número de bestias que aparecen en el frigorífico... y el juego nos pregunta: "¿Cuántos sombreros había colgados en la percha cuando Diana entra en el apartamento?". -¿QUÉ?. El juego a veces puede sacarte de quicio.

Hay otro tipo de pruebas, como adivinar el nombre de una película por sus títulos de crédito (si eres capaz de acertar el nombre, viendo sólo quién fue

Los pulsadores de *Scene It?* resultan cómodos, ligeros y atractivos. ¿Qué color te pides?







SIN SEÑAL
SIN SEÑAL
SIN SEÑAL
SIN SEÑAL
SIN SEÑAL
SIN SEÑAL
SIN SEÑAL
S.O.S.
S.O.S.
S.O.S.
S.O.S.
S.O.S.
S.O.S.
S.O.S.
¿ESTÁS PREPARADO PARA EL MAYOR DILEMA DE TU VIDA?
MASS EFFECT
El ejército de Saren se expande. Y su objetivo está claro: la exterminación de toda forma de vida orgánica. ¿Cómo decides a quién salvar? ¿A quién dejas morir? Decisiones de vida o muerte te esperan en cada etapa a medida que exploras un universo con más de 32 planetas y estrellas. No olvides el mapa. xbox.com/masseffect
18+
www.pegi.info
Microsoft game studios
BIOWARE CORP
Sólo en Xbox 360 y subtítulos en Castellano



21.34 horas

Guitar Hero III

> "El modo batalla es la perfecta guinda para tu fiesta multijugador"



Darle una paliza a Chema es muy fácil. Como podéis ver, se emociona y no mira la pantalla.

el director de maquillaje, es que estás enfermo), a través de diferentes pistas, viendo diferentes pictogramas o viendo los carteles de promoción; adivinar el nombre de un actor por datos de su biografía, por una fotografía antigua o por las películas en las que aparece, etc. Todo, en una serie de rondas y pruebas muy entretenidas.

En todas las pruebas es muy importante contestar con rapidez, ya que hay un tiempo máximo y, cuanto más tarde pulses, conseguirás menos puntos. Siempre hay cuatro respuestas posibles, una para cada botón, y el pulsador gordo se utiliza en algunas pruebas concretas para parar el tiempo y reservarse la opción de contestar. En algunas rondas, las preguntas falladas también restan puntos, por lo que hay que estar muy seguros de lo que hacemos.

En general, el juego consigue su propósito: crear una experiencia de rivalidad multijugador muy entretenida y adictiva. Hay que destacar que hay un buen número de películas españolas incluídas, y en la parte negativa, que el aspecto gráfico es un poco pobre y las escenas de las películas no tienen demasiada calidad, al menos no la exigible en una consola con alta definición.

Una vez que que he humillado a todos con mis conocimientos cinematográficos, les dejo empezar el duelo de rock con *Guitar Hero III*. Apuramos las pizzas, pedimos comida china y calentamos los dedos para darnos caña con nuestras guitarras inalámbricas. Comienza el espectáculo de fuegos artificiales y gráficos en alta definición, con Judy Nails e Izzy Sparks a las guitarras. Los chicos comienzan en el modo 'Duelo Pro' para intantar dejar bien claro quién es el que consigue mejor puntuación en el One de Metallica con el modo experto. Aquí la cosa está que arde. Un medidor en medio de la pantalla deja ver hacia qué lado caen los puntos y quién domina la prueba mientras avanza el tema. Comienza el solo de Kirk Hammer y celebramos, con gritos, cada nota fallada de nuestro rival. La tensión se masca en el ambiente. Ah, no: es el cerdo agridulce, que desprende un olor nauseabundo pero irresistible, al mismo tiempo.

Después de varias contusiones y microfracturas en los dedos de todos los asistentes nos pasamos al modo duelo, la joya de la corona multijugador de esta tercera entrega de Guitar Hero.

Aquí lo mejor es conseguir ataques de todo tipo y lanzarlos a nuestro rival, levantando el mástil de nuestra guitarra. A más ataques, más fallos, y a más fallos de nuestro rival, el duelo es nuestro. Una vez que pruebas este modo de juego multijugador, ya casi no apetece probar más. La diversión es única y el pique no puede ser mayor. Las horas pasan, el rock sigue tronando en nuestra tele HD y "los vecinos, mientras tanto, no paran de molestar"... que ▶▶

Temazos

Nuestras sugerencias para una fiesta nocturna con *GHIII*

Paranoid – Black Sabbath
Welcome to the Jungle – Guns 'N Roses
Pride and Joy – Stevie Ray Vaughan
Before I Forget – Slipknot
One – Metallica
When You Were Young – The Killers



00.07 horas

Dancing Stage Universe

No le quites ojo a las flechas y salta como un loco.

►► diría Alaska.

Ya ha pasado la medianoche y, después de soltarnos la melena con el rock de Guitar Hero III (y con los litros de alcohol duro que hemos mezclado con la Konga-Cola), llega el momento de mover el esqueleto. Es el momento de darle a ***Dancing Stage Universe***. La saga de baile de Konami triunfa en los salones recreativos desde hace años y también se ha metido en muchos hogares con las míticas alfombras de baile. Ya sabéis, una alfombrita con botones que se pulsan con los pies y que hay que intentar sincronizar con los símbolos que aparecen en la pantalla, todo al ritmo de las músicas bailongas más machaconas. Justo lo que necesitaba mi sentido del ridículo y mis pobres vecinos.

Imágenes psicodélicas, videos musicales de fondo y los típicos cortes de música disco, pop, techno, tanto clásicos como más actuales. Lo interesante es que el juego contará, de forma periódica, con canciones descargables para bailar. Tenemos que decir que estamos alucinados con la versión remix del tema de *Castlevania* que incluye. Hasta 70 canciones hay ahora disponibles, muchas desde el principio, muchas otras desbloqueables y otras más en un pack descargable por 800 MP´s.

Hay que decir que, aunque en un principio cuesta levantarse del sillón, al final puedes pasar una noche realmente divertida, intentado ser el mejor bailarín de la fiesta o animando o burlándote de la pericia de los colegas sobre la alfombra. Un clásico social que llega en rigurosa exclusiva para Xbox 360.

Molan los personajes a estilo cell-shading disponibles para elegir y, aunque el título cuenta con gráficos de hace una generación, la verdad es que lo que importa realmente es que se vean bien esas flechas endiabladas, que nos marcan los pasos a seguir. Pero lo mejor son los modos multijugador, en los que pueden conectarse hasta cuatro alfombras a la vez y montar una pista de baile en el salón. Aunque si no tienes cuatro alfombras en casa (algo

Los mejores bailes

Los mejores cortes para crear una competición entre amigos y ver quién mueve mejor los pies.

- *Castlevania* - Wave Group feat Nicky G
- *Dancefloor Killer* - Richard Kayvan
- *Diamond Jealousy* - Akira Yamoka
- *Precious* - Depeche Mode
- *Slow* - Kylie Minogue
- *Wraith* - Monolithic
- *Horsemen of the Invisible* - Secret Chiefs 3
- *Feels Just Like It Should* - Jamiroquai

Una foto de un colega de la OXM inglesa, que a nosotros nos da la risa.



Lanzamiento **YA A LA VENTA**

Publica Konami
Desarrolla Konami
Jugadores 1-2
Online Batallas de 4
Personaliza Nada

XBOX 360 VERDICT

- ✓ Variada selección de canciones
- ✓ La alfombra funciona muy bien
- ✓ Genial en el modo online
- ✗ Poca variedad de modos de juego
- ✗ Gráficos de hace un lustro, o dos

THE SCORE
Dale al baile en tu salón con tu consola





Puedes elegir la piñata que más te guste para competir.

01.36 horas

Viva Piñata: Party Animals

bastante habitual), lo mejor es conectarse al Live, donde puedes competir con otros tres bailarines de cualquier parte del globo. Eso sí, se hecha en falta un modo multijugador que permitiese usar a varios jugadores la misma alfombra. Eso sí que animaría una fiesta.

Después de los bailecitos, volvemos con nuestros cansados huesos a refugiarnos en el sofá, con el consiguiente bajón post-traumático. Las altas horas de la mañana, el garrafón que he ofrecido a mis invitados y los ronquidos de David acurrucado en un rincón del salón amenazan con acabar con la fiesta. Pero aún no es tarde para salvarla. Me lanzo a la 360 y le doy caña a *Viva Piñata: Party Animals*, otro 'party game' para disfrutar con los amigos.

El juego está protagonizado por las ya famosas piñatas creadas por Rare. Todo es color, fuegos artificiales y música pegadiza, pero esta vez para envolver a un típico título plagado de minijuegos pensados para jugar en compañía (al estilo de *Fuzion Frenzy*). El juego está doblado al castellano, con unos divertidos narradores-piñata que amenizarán cada prueba con sus absurdos comentarios. Una vez se unen a la partida los cuatro jugadores (o menos) comienza la competición. Ésta está dominada por las típicas carreras al más puro estilo *Mario Kart*, donde nuestra piñata debe llegar primero a la meta, mientras recoge ítems de todo tipo, que puede usar en su beneficio o en perjuicio de los contrincantes. Ya sabes: un misil para cargarnos al primero en la carrera, miel para dejar pegados a nuestros perseguidores, una alas para avanzar surcando los cielos durante unos segundos, etc. Y entre carrera y carrera, comenzarán a aparecer eventos competitivos de todo tipo: recoge golosinas y atiza al resto para robarlas, tira a los bolos de los contrarios, un juego de baile, otro de atizar piñatas, otro de pintar, etc.

Las partidas son completamente personalizables y puede elegirse su duración y el número de eventos que aparezcan entre carrera y carrera. Al final de la partida, un vencedor y tres perdedores que habrán mordido el polvo. En general, todas las pruebas resultan bastante adictivas, aunque tal vez más indicadas para un público un tanto infantil. Eso sí, el juego es para juntarse cuatro amigos en casa o, menos mal, conectarse al Live y disfrutar de reñidas partidas contra otros jugadores de cualquier parte del mundo. Eso sí, este juego es una fábrica de regalar logros. Dale un rato y la puntuación de tu perfil crecerá como la espuma.

Después de echar cuatro partidas seguidas de larga duración a *Viva Piñata: Party Animals*, decido dar por acabada la fiesta y echo a golpes a los tres gorrones que ya están asaltando lo poco que queda comestible en mi nevera (incluído el imprescindible medio limón reseco). Al final, gracias a estos cuatro juegos que acabn de salir a al venta justo para animar las fiestas navideñas, le he dado vidilla a una juerga con amigos con mi Xbox 360. Y es que los juegos sociales están más de moda que nunca.

"Muy divertido con tres amigos, en tu salón o a través de Xbox Live"



Utiliza y cambia tus objetos potenciadores para ganar.



» Details

Publica Activision
Desarrolla Traveller's Tales
Jugadores 1-2
Online 2 jugadores, crea tus personajes

En la calle
A LA VENTA

¡MÁS! en xbox.com

Lego Star Wars: The Complete Saga

Estos muñecos vuelven al ataque con una recopilación de sus aventuras

AUTOR: OXM Clapillo





The Complete Saga ofrece un modo cooperativo online muy recomendable, sobre todo si te atascas.

Es curioso que algunos de los mejores juegos de la saga Star Wars estén protagonizados por los monigotes de Lego. Esta es la tercera (y probablemente la última) incursión de estos juguetes en el mundo de George Lucas. Si no has tenido la ocasión de jugar a cualquiera de los dos títulos anteriores, sin duda es muy recomendable que te hagas con él.

Para aquellos que aún no se hayan decidido a probar estos juegos, se trata de vivir la misma historia de las películas, pero en un mundo hecho totalmente con piezas de Lego. Tanto los personajes como los escenarios son enormes montajes de piezas Lego, que recrean cada una de las situaciones que vivimos en los cines. Podremos encarnar a gran cantidad de los personajes de la saga, cada uno con sus habilidades (unos usarán la fuerza y espadas de luz, otros tendrán pistolas...) y en numerosas ocasiones usaremos a nuestros muñecos para construir puentes, interruptores, naves y todo tipo de cosas que nos ayudarán a avanzar y superar obstáculos. En este *Lego Star Wars* se reúnen todos y cada uno de los capítulos de las películas, o lo que es lo mismo: es como si tuviéramos la primera y segunda parte del juego metidos en un solo disco. Precisamente ésta es la razón por la que es recomendable para las personas que se hayan perdido alguna de las entregas anteriores, porque las novedades que se incluyen en esta ocasión no son suficientes como para que alguien que ha jugado a los dos primeros se gaste 50 euros. Cierto que hay alguna fase nueva y que es la primera vez que podremos jugar a los episodios de la primera parte en alta definición, pero no es suficiente.


C3-PO es despreciable incluso en muñeco.


Usa la fuerza para reparar o destruir.



XBOX 360 VEREDICTO

- Nuevos niveles nunca vistos
- Cooperativo online
- Sigue siendo muy divertido
- Que no te guste Star Wars
- Haber jugado anteriores entregas

PUNTUACION 7,7
Un universo de piezas muy, muy lejano...



»Detalles

En la calle **A LA VENTA**

Edita: Proein
Desarrolla: Cristal Dinamics
Jugadores: 1
Online: No
A tu manera: N/A

MÁS en **xbox.com**

Tomb Raider Aniversary

Es guapa, esbelta, famosa... Y no se le ha subido a la cabeza.

AUTOR: OXM Xcast



La gente cuando cumple años se suele rodear de sus viejos amigos y prepara una fiesta por todo lo alto, ya sea una de las de ganchitos y Coca Cola o de las de juerga hasta altas horas de la madrugada. Lara Croft es distinta. Cuando ha cumplido diez años ha pensado en rememorar su primera gran aventura adaptándola a los tiempos que corren.

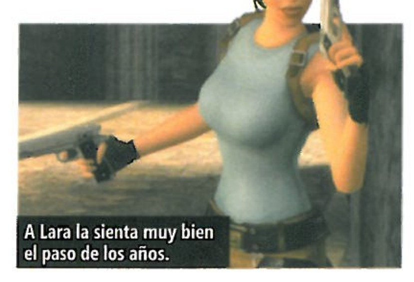
Partiendo de esta base, no hay que pensar mucho para adivinar lo que nos espera, una vez que pongamos el Dvd a girar, una aventura de plataformas en escenarios espectaculares repletos de puzzles y situaciones extremas. Sin sorpresas, se trata de un remake. Y lo que es peor, un port casi directo de la versión para las consolas inferiores.



Los gorilas tienen ahora un mejor aspecto.

Aunque la verdad es que este último detalle no tiene una importancia capital, ya que lo que se pretende es ofrecer más horas de diversión al nutrido grupo de fans de la arqueóloga más sexy que la tierra jamás ha conocido. Poco les importará que el motor de juego sea el mismo que en Tomb Raider: Legend, pero con unas raciones extra de petardeo en la tasa de imágenes por segundo y algunos fallos en la cámara y el control, si sigue siendo tan entretenido como siempre ha sido.

Y la verdad es que cumple todo lo que promete, pues, una vez nos olvidamos del apartado técnico regulero, acabamos metidos hasta las orejas en una vorágine de disparos, saltos y retos a nuestra materia gris, de la que se hace



A Lara la sienta muy bien el paso de los años.

difícil salir. A ello contribuye el nuevo sistema de control y el hecho de que a la larga aventura se le añade el extra de la mansión, con montones de objetos por desbloquear.

EN UN PISPÁS

¿Qué es?
Plataformas con puzzles y muchos disparos.

Se parece...
Al Tomb Raider original, pero más bonito.

¿Para quién?
Para fans de Lara y nostálgicos de años mejores.



XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Nuevos movimientos
- ✓ Revivir momentos míticos
- ✓ Dificultad perfecta
- ✗ Fallos técnicos
- ✗ Lo mismo de siempre

PUNTUACIÓN
Lara: sigues conquistándonos.
7,5

2K SPORTS

2K SPORTS NBA 2K8

#1 EL MEJOR PUNTUADO

BALONCESTO REAL,
BALONCESTO EN EQUIPO

PlayStation 2

XBOX 360

PVP PS2: 29,99€





PlayStation 2

XBOX 360 LIVE

NBA.COM



»Detalles

En la calle
YA A LA VENTA

Publica Ubi Soft
Desarrolla Tiwak
Jugadores 1
Online No
A tu manera Ninguna personalización

MÁS en xbox.com

Beowulf

Vikingos, monstruos gigantescos y litros de hidromiel

AUTOR: OXM Maeso



La verdad es que, cuando nos enfrentamos a la adaptación de una película taquillera, nunca damos un duro por el juego en cuestión. Así, en un principio. Pero es que, además, casi siempre solemos tener razón, y en el caso que nos ocupa, la decepción es la de costumbre. Beowulf, el mítico rey de los gautas, no parece tan fiero en su versión interactiva.

La película de Robert Zemeckis ha sorprendido por lo genial de su animación, el realismo de sus personajes y la escena del desnudo de Angelina Jolie que, aunque virtual, es lo más cerca que estaremos nunca de ver a la señora Pitt como Dios la trajo al mundo. Desafortunadamente, el videojuego oficial no sorprende con nada. Viene a ser un juego de acción en tercera persona, que intenta mezclar un gran número de géneros y recursos, sin destacar en ninguno de ellos.

Siguiendo el argumento de la película, el juego se parece, durante bastante tiempo, a un título de acción en tercera persona, donde nuestro héroe-protagonista agarra casi cualquier arma y realiza un buen número de combos para acabar con los enemigos. Las hordas de enemigos son casi todas iguales y aparecen a cada paso de los lineales niveles. Mientras golpeamos

EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece...	¿Para quién?
Un shoot'em up teledirigido, basado en el film.	A cualquier mata-mata con toques de *Farenheit*.	Para los muy, pero que muy, fans de la película.

¿Lo sabías?

UN POÉMA ÉPICO

Beowulf es un poéma épico anglosajón, escrito en inglés antiguo, hacia la primera mitad del siglo VI. Narra las aventuras de Beowulf, rey de los gautas (sur de Suecia) y sus míticas peleas con monstruos y dragones.



Se pueden recoger diferentes armas.



Enlaza combos para librarte de los enemigos.



Un primer plano de nuestro héroe.

aquí y allá podemos dar órdenes muy básicas a los hombres que nos acompañan para que ataquen, nos cubran, se queden quietos o realicen algunas acciones, como mover piedras, abrir puertas (como en *Overlord*). Pero en medio de las fases y sin avisar, aparecen momentos tipo 'Simon', en los que hay que pulsar los botones que aparecen en pantalla para ver cómo el bueno de Beowulf da de bofetadas al monstruo de turno (al estilo de *Farenheit*, pero a lo cutre) o, peor aún, esas fases más parecidas a los juegos de baile, donde hay que intentar repetir secuencias siguiendo el ritmo (para hacer cantar a la tropa o para que remen al ritmo y nuestro barco no acabe en el fondo del mar del Norte). Y también hay extrañas secuencias, parecidas a las aventuras gráficas, donde podemos elegir con qué personajes hablar y descubrir el devenir de la historia principal.
Una mezcla algo extraña de géneros, que no nos convence, con un apartado técnico muy flojito.

ATENTO A LOS BOTONES

Los desarrolladores de Beowulf se han apuntado a esa moda extraña de las escenas de acción a golpe de combinaciones de botones. Todos aquellos que jugastéis a *Farenheit* en la Xbox original sabéis de qué hablamos. Una especie de 'Simon', en el que hay que ir pulsando a tiempo los botones que aparecen en pantalla y los personajes hacen todo por su cuenta. En juegos como en *Jericho* también se utiliza este recurso en algunas ocasiones, pero a nosotros nos parece que, en este caso, se abusa y resta buenos momentos de acción y combate, que hubieran sido más atractivos con el método tradicional.







XBOX 360 VEREDICTO

- La historia no es mala
- Doblado al castellano
- Las luchas no convencen
- Lío de géneros sin sentido
- Flojo técnicamente

PUNTUACIÓN

La fama de Beowulf no le viene por el juego



> Details

Lanzamiento **A LA VENTA**

Publica Virgin
Desarrolla Koei
Jugadores 1
Online No
A tu manera Nada

¿Lo sabías?

MÁS DE CIEN AÑOS
La llamada Guerra de los Cien Años fue una serie de conflictos armados entre los reyes de Francia y los de Inglaterra, que duraron, en realidad, unos 116 años (1337-1453). Esta guerra fue de origen puramente sucesorio, pues su propósito era decidir quién sucedería a los Capeto (extintos en 1328).

No te engañes, no estamos jugando a *Dynasty Warriors*.

Bladestorm: La Guerra de los 100 años

Con Europa asolada, sólo los mercenarios más inteligentes sobreviven

OXM Xcast
AUTOR:

Los libros de historia no suelen ser divertidos. Por eso la Guerra de los Cien Años nos suena a película de Charlton Heston. Pero la verdad es que fue un conflicto entre Francia e Inglaterra que con la "decoración" adecuada puede pintar de una manera muy distinta.

Tomando las bases de sus archiconocidos *Dynasty Warriors*, es decir, decenas, e incluso centenas, de personajes en pantalla dándose piñazos, le añadieron un toque europeo y decidieron incluir unas cuantas novedades en su apartado jugable. El resultado es un atractivo cruce entre juego de acción y de estrategia que nos ha sorprendido gratamente. Y es que esperábamos aporrear botones sin demasiado sentido, y *Bladestorm* va precisamente de lo contrario: de controlar la situación, comandar las distintas unidades y conquistar, poco a poco, las ciudades del enemigo. De hecho, somos un simple mercenario, al servicio del mejor postor, que se intenta buscarse la vida en el campo de batalla. Su evolución le lleva a comandar pelotones de soldados, mientras mejora sus habilidades. La gracia del juego está en combinar las habilidades de los distintos pelotones para lograr una superioridad táctica sobre el enemigo, ya sea Francia o Inglaterra. Los lunares en su historial vienen por la prisa que han podido tener para acabar el juego, ya que no incluye ningún modo de juego, aparte del principal, y ni siquiera permite que un amigo nos acompañe en la batalla. El acabado técnico se encuentra por encima de la media, pero no para una consola como Xbox 360.


Varias unidades jugando a piedra, papel o tijera.



Detalles

En la calle
A LA VENTA

Edita: Virgin
Desarrolla: Koei
Jugadores: 1-2
Online: No
A tu manera: Modifica tus armas

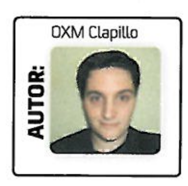
MÁS en **xbox.com**

¿Lo sabías?
UNA SAGA CON MUCHA HISTORIA
El comienzo de la saga Dynasty Warriors se remonta al año 97 y llegó a la primera Playstation. Por su parte, Samurai Warriors es mucho más reciente, con sus primeros pasos en PS2 y Xbox en 2004.

Warriors Orochi

De nuevo, las más grandes batallas en tierras niponas

AUTOR: OXM Clapillo



Ya hay una buena longaniza de juegos basados en esta franquicia, y pocos son los que no hayan jugado o al menos oído hablar tanto de *Dinasty Warriors* como de *Samurai Warriors*. En esta ocasión, se nos ofrece uno de los títulos más largos inspirados en este universo, ya que se unen ambas series en un mismo disco.

Warriors Orochi está ambientada en la época de los ninjas y las espadas en el territorio oriental. Se trata de avanzar, junto con tus hombres, por campos de batalla llenos de enemigos y acabar con todo bicho viviente. Tras abrirnos paso a través de unos cientos de hombres con el filo de nuestra espada, aparecerá algún que otro personaje principal con el que también tendremos que acabar, aunque éstos nos costarán unos cuantos golpes más. Normalmente una misión se basa en acabar con cantidades ingentes de guerreros, que nos impiden el paso hacia nuestros objetivos principales que estarán repartidos por todo el mapa.



Como siempre, a acumular combos.

Hasta 77 personajes disponibles para dar palos.

Es probable que para muchos el juego se haga bastante monótono, ya que nos tocará hacer lo mismo una y otra vez, pero si eres aficionado a cualquiera de las sagas, te gustará.

Hay que destacar que, aunque existe un modo cooperativo para dos jugadores, cualquier opción online brilla por su ausencia, incluso la descarga de contenido que podría alargar un poco su esperanza de vida. En conclusión, si eres un fan de la serie y no te importa que se encuentre totalmente en inglés, es para ti. Al fin y al cabo, ¿a quién no le gusta esgrimir una espada imaginaria y acabar con un sinfín de enemigos del mundo a lo loco?

EN UN PISPÁS

¿Qué es? Más japoneses que en humor amarillo, golpes y estrategia.

Se parece... A cualquier juego de la saga de Dinasty Warriors.

¿Para quién? Para los que quieran golpes y combos sin mucho más.



XBOX 360 VEREDICTO

- ✓ Fusión de varias sagas en un disco
- ✗ Ausencia total de Xbox Live
- ✗ Totalmente en inglés
- ✗ Gráficamente pobre
- ✗ Se hace monótono

PUNTUACIÓN
¿En serio había tantos samurais en japón?
6,0

Enero 2008

Todos los secretos de Tiger.

Todo lo que pasa entre bastidores.

(INSTRUCCIÓN TOTAL)

HOMENAJE A BEN HOGAN Y SU IMAGEN DEL PANEL DE CRISTAL; CÓMO BAJAR DE 100-90-80: PRACTIQUE PARA ELIMINAR GOLPES; CÓMO EMPEZAR SU SWING; HARMON, WATSON, FLOYD, ANNIKA...

La revista de golf nº 1 del mundo

Golf Digest ESPAÑA

NÚMERO 118
ENERO 2008 3,95 €

Golf Digest 10 AÑOS

+ LOS SECRETOS DE TIGER
¿QUÉ PASA ENTRE BASTIDORES?

...Y ADEMÁS

Homenaje a Hogan y sus clases magistrales



»Detalles

Disponible **YA A LA VENTA**

Publica Virgin Play
Desarrolla Omega Force
Jugadores 1-2
Online No
A tu manera Mejora tus mechas

MÁS en **xbox.com**

Dynasty Warriors Gundam

Las grandes batallas ahora se libran entre robots

AUTOR: OXM Clapillo

Dinasty Warriors Gundam es uno de esos juegos de los que probablemente la mayor parte de la gente no conozca nada, ni tuviera idea de su existencia hasta que salió a la venta en las tiendas. Y con más razón estando en España. Vale, es un juego de robots japonés... ¿Y qué más? Pues el juego está basado en una antigua serie de anime llamada Gundam, que relataba grandes batallas entre Zeon y la Federación. Como es de suponer por el título, ***DW: Gundam*** tiene el mismo estilo de juego que los de la serie *Dinasty Warriors*. Nuestra misión básicamente consistirá en avanzar por distintos escenarios de gran tamaño, acabando con todo lo que se nos ponga por delante. En cada escenario acabaremos literalmente con cientos de enemigos repartidos por todo el mapa. Normalmente, aunque haya enemigos



EN UN PISPÁS

¿Qué es?	Se parece...	¿Para quién?
Un juego de golpes con enormes robots espaciales.	A *Dinasty Warriors* y a *Samurai Warriors*.	Para los fans, si los hay, del anime o de la serie de Koei.





Hay muchos robots, pero pocos son duros.

Gundam, el anime

UNA SERIE LONGEVA
Gundam es un conjunto de series anime de ciencia ficción que comenzaron a emitirse en 1979 por Sunrise y que desde 1994 pertenecen a Bandai.

Las batallas cuentan con buenos efectos.

Siempre llega el jefe final y te hace polvo.

El juego es para fans del anime o a para los que disfrutan de cada entrega de Dinasty Warriors como enanos

MEJORA A TU MECH

A medida que vayamos superando misiones y matando a grandes cantidades de enemigos, se nos irá otorgando experiencia, que ayudará a mejorar las habilidades de combate, tanto de pilotos como de sus 'mechs'. Además, los robots abatidos puede que suelten piezas que después nos servirán para colocarlas en nuestras máquinas, mejorando ciertas habilidades. Hay un montón de pilotos y máquinas por mejorar, así que al tajo.



por doquier, según los objetivos de la misión, se nos irán mostrando en el mapa los puntos más conflictivos a los que dirigirnos para acabar con la amenaza. Cuando llegamos a la zona en cuestión, nos aparecerá una barra en la pantalla que deberemos vaciar a base de matar enemigos, para que la dicha zona quede controlada por los aliados. En casi todos los casos, cuando la barra llega a cero, aparecerá uno o más guardianes, que nos lo pondrán un poco más difícil que los robots del montón. Incluso en algunos casos aparecerá un enemigo que, como nos descuidemos, acabará con nuestra vida, haciéndonos fracasar en la misión.

Y he aquí donde llegaremos a la desesperación. Puede que llevemos media hora librando una batalla espacial sin precedentes, sobreviviendo a todo tipo de ataques enemigos y, de repente, llegue el "jefe aguafiestas" que con un par de golpes bien dados acabe con nuestra vida. Y si esto pasa, a empezar la misión desde el principio.



Detalles

En la calle
A LA VENTA

Edita: Activision
Desarrolla: Next Level
Jugadores: 1-2
Online: No
A tu manera: Mejora tus habilidades

MÁS en xbox.com

El Duende Verde puede ser un inesperado aliado.

Spider-Man: Amigo o Enemigo

AUTOR: OXM Xcast



Lo primero que se nos pasó por la cabeza cuando empezamos a jugar fue el *Lego Star Wars*. Nada más comenzar nos dimos cuenta de que nos acompañaba otro personaje en todo momento y que un segundo jugador se podía unir en cualquier momento con tan sólo pulsar el botón A. La idea es buena y funcionó a las mil maravillas en la trilogía de Lego. Lo malo es que éste es otro juego, con otros desarrolladores y, a pesar de haber heredado esa idea, el resto del juego no les ha salido igual de bien.

Realmente *Spider-Man: Amigo o Enemigo* no es muy largo. Consta de cinco zonas diferentes, divididas en cuatro fases, cada una ellas no demasiado larga, por lo que en unas pocas tardes que le echemos un rato nos lo acabaremos. Además, la dificultad no es precisamente alta y si en cualquier momento morimos o nos caemos desde un rascacielos o a cualquier tipo de precipicio, lo único que perderemos son unas cuantas fichas brillantes de las que nos dan por doquier. Si hay algún sitio en el cual nos podríamos atascar un poco es en algún jefe final, en el que no tenemos ningún compañero que nos ayude y si morimos volvemos a empezar.

En resumen, el juego tiene buenas ideas que podrían haberse plasmado mejor, pero al final el resultado ha sido, probablemente, el juego más flojo de Spider-Man hasta la fecha.



EN UN PISPÁS

¿Qué es? Un beat 'em up con los héroes y villanos de Marvel.

Se parece... A *Lego Star Wars* salvando las distancias.

¿Para quién? Jóvenes fans de Spidey y busca-logros.

Spidey en la jungla no pinta también como en NY.



XBOX 360 VEREDICTO

- Doblado al castellano
- Ausencia de Xbox Live
- Se hace monótono
- Gráficos muy flojos
- No mejora ni en cooperativo

PUNTUACION
Tortas sin gracia con el famoso trepamuros



10 juegos para cada uno

¿A quién vas a elegir?

Crecimos juntos.

Compartimos habitación en el colegio mayor.

Todavía tengo las fotos.

Convence a uno de tus amigos para que compre una Xbox 360™ y ambos os llevaréis 10 juegos de Xbox LIVE® Arcade para descargar.

Convence a un amigo para que se compre una Xbox 360, rellenad con vuestros datos personales el cupón que encontraréis en xbox.es y adjuntad una copia del ticket de compra. Enviadlo a Xbox 10 Games Offer , PO Box 2863, 345 Edinburgh Avenue, Slough, Berkshire, SL1 4BT, United Kingdom y recibirás en tu correo electrónico códigos para descargar los 10 juegos Arcade a través de Xbox Live totalmente gratis.

* Oferta válida para consolas adquiridas entre el 1 de noviembre de 2007 y 29 de enero de 2008 y cupones recibidos antes del 31 de enero de 2008 a las 12:00h.

Jump in.



Detalles

Lanzamiento: A LA VENTA

Publica Proein
Desarrolla Genki
Jugadores 1-2
Online 1-2 jugadores
A tu manera Nada

¿Lo sabías?

UNA SAGA CON SOLERA EN JAPÓN

Esta es la cuarta versión de esta saga de samurai, creada por Genki en 2002. Todas ellas, hasta este juego, desarrolladas en exclusiva para PS2 y que gozan de un buen nombre al otro lado del mundo, en su país de origen.

No te engañes, no estamos jugando a *Dynasty Warriors*.

Kengo Zero

Sangre y vísceras cortadas por el filo más mortal de las katanas samurai

AUTOR: OXM Xcast

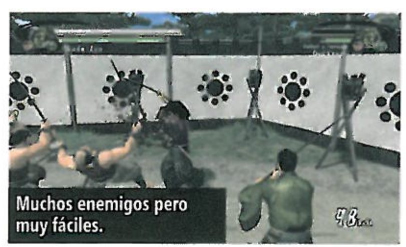


Hemos de confesarlo, nos gustan las katanas y las películas de chinos con espadas afiladas. Nos gustan incluso las pelis americanas con cuchillos cortantes. Por eso adoramos los juegos de pegar espadazos y mandobles, mientras cerramos los ojos con fuerza hasta que casi parezca que acabamos de comer un limón. Pero, como se suele decir, cuanto más esperas, más dura es la caída. Y con Kengo Zero es una caída muy profunda..

Se trata de un juego que, en un principio, puede parecer atractivo, pero que tras un par de soporíferos minutos muestra todas sus posibilidades: aburrir a las palomas del parque. Y es que un juego de yo contra el barrio, con objetos cortantes, se supone que debería ser divertido, pero a la hora de la verdad es tan simple y plano como el encefalograma de un zapato. Elegiremos a uno de nueve samuráis en una de sus historias individuales (todas con los mismos escenarios) y tenemos que matar a cientos de enemigos en cada nivel con los combos a nuestra disposición. Desafortunadamente, los enemigos tienen la costumbre de arremolinarse alrededor de nuestro personaje para... ¿mirarnos? Y ya, si eso, soltar un espadazo. Tan simple es su IA, que con un solo combo y en menos de hora y media, se puede acabar cada historia, aunque lo más seguro es que no repitamos con el resto de personajes, todos son iguales, pero con distintas ropas y, además, el control y la cámara son nefastos.



Varias unidades jugando a piedra, papel o tijera.



Muchos enemigos pero muy fáciles.

También hay que añadir un apartado técnico de "Esto es una Ps2, ¿no?" y que el juego se encuentra en el más perfecto inglés. Sazonado con un par de insulsos modos de juego, en los que sólo se salvan las peleas con un amigo.

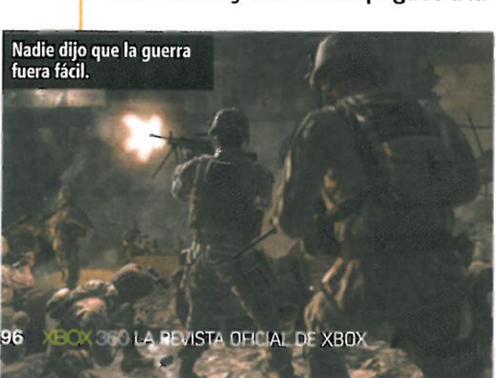


XBOX LIVE
¡Juega ahora con amigos online!

Call of Duty 4: Modern Warfare

Responde a la llamada del deber y crea tus propios modos multijugador

El modo multijugador de Modern Warfare es complejo, pero increíblemente satisfactorio. El ascenso de los personajes y los retos te absorberán y te tendrán pegado a la tele durante muchos, muchos meses. Aquí tienes una guía rapidita con trucos de profesional para conquistar la red. ¡Marines, Juah!


Nadie dijo que la guerra fuera fácil.

INFO



ROX Nº: 13
NOTA: 9'5

EL TRABAJO BIEN HECHO

Call of Duty 4 recompensa los progresos al estilo de los juegos de rol. Cuanto más juegues con tu personaje, más incrementas tu experiencia y te llevas todos esos progresos a futuras partidas. Los 'ascensos' más significativos se reflejan en tres categorías de bonificaciones. Puedes elegir una bonificación de cada categoría y desbloquear el resto, según vayas ganando experiencia. La primera categoría de bonificación afecta a tu equipamiento, doblando los cargadores de C4, los Claymores, granadas y munición. También se incluye la Bomb Squad, que te permite encontrar explosivos enemigos. La segunda categoría incrementa tus habilidades en la recarga (Sleight of Hand), invisibildad ante el radar (UAV Jammer), salud (Juggernaut), daño con los explosivos


La impresionante escena de inicio del COD4.


'Capturar la Bandera' sigue siendo muy divertido.



PUNTOS=PREMIOS

Los puntos te permiten obtener bonificaciones y mejoras en tu armamento. La matanza ayuda a que suba tu puntuación, y los movimientos post mortem como el Last Sand y el Martydom suman un buen número. A por ellos.

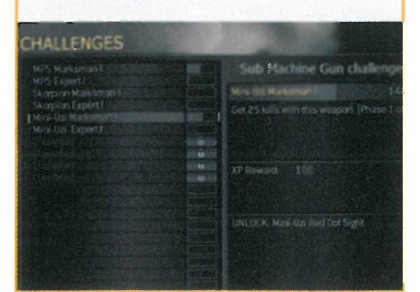

Vigila tu espalda en todo momento, y escondete.

EL RIFLE DE TUS SUEÑOS

Las armas de inicio están determinadas por la clase de soldado que elijas, pero según avances te permitirán crear tus propias clases de armas, con mejoras como silenciadores, miras telescópicas...

RECOMPENSA PARA SÁDICOS

En lo más alto de toda esta carnicería multijugador hay aún un nivel táctico, que recompensa tus desafíos con mayores opciones destructivas. Un frenesí de tres asesinatos te permite llamar a un UAV para revelar la posición del enemigo en tu mapa táctico. Cinco muertes en una ronda te permite llamar a las Fuerzas Aéreas para que se pasen por allí, pero siete pueden ganar una partida avisando a un helicóptero y que barra desde su cañón al equipo contrario. Otros premios con menos incentivos son 25 muertes logradas desde el cañón del helicóptero antes mencionado, lograr 25 tiros a la cabeza o sobrevivir a una caída de 15 metros. COD4 tiene uno de los modos multijugador más profundos.



"Busca las armas que dejan tus víctimas, te pueden venir de perlas"

(Sonic Boom) y rango de disparo (Double Tap). Pero la tercera categoría es la más interesante. Podrás hacer un último y moribundo esfuerzo, con el Martydrom (tira de la anilla de una última granada) o el Last Stand (dispara unos cuantos tiros mortales finales). La categoría tres incluye también Steady Aim, para una mayor resistencia; Deep Impact, para atravesar los muros con mayor solvencia; Dead Silence, para acallar tus pasos; Iron Lungs, para un disparo de francotirador más estable, y Eavesdrop, para escuchar las conversaciones del enemigo. Dado que sólo puedes disfrutar de tres bonificaciones a la vez, elige bien las que quieras disfrutar y cámbialas para contrarrestar las habilidades del enemigo.

MODUS OPERANDI

Hay tantos modos en COD4 que te será complicado elegir. Los modos principales son Libertad para Todos, Muerte Súbita por Equipos, Captura la Bandera, Busca y Destruye y Dominación, pero mi favorito es el rápido y frenético Hardcore, donde no tienes ninguna ayuda del HUD o del radar y un disparo basta básicamente para matar o que te maten. Es lo más parecido que ha conseguido cualquier otro juego al Deathmatch de Quake III. Y eso mola. Pero tú también puedes crear tus propios modos de juego desde los tradicionales trucando la salud, el nivel de daños...

Blue Dragon
Mod ultra difícil

Precio ¡Gratis!

Si estás enganchado a este título, este mod conseguirá sacarte de quicio.

Siempre tenemos discusiones sobre si un juego tiene un nivel de dificultad exagerado. Cuando esto ocurre vuelan papeles, insultos y siempre aparece el clásico listo que jura que jugó a Bioshock en dificultad extrema, y las risas se escuchan hasta en Los Monegros.


Sólo recomendable a jugadores con nivel 50.

Pero si te atraen los retos, entonces Blue Dragon te propone uno en la tienda de Live. El Mod Ultra Hard es engañoso, porque lo que realmente propone son tres escalas de dificultad, y la primera de ellas, New Game Plus, básicamente facilita el juego, permitiéndote comenzar el modo Historia con todos tus atributos previamente salvados.

Pero el mod contiene otros dos modos de dificultad: Difícil e Imposible. El modo Difícil permite rejugar el Blue Dragon como un nuevo desafío, pero el modo Imposible es sólo para jugones expertos. Recomiendo que no se te ocurra empezar esta locura si no tienes un nivel 50 o superior. A pesar de que no hay en el pack ningún contenido nuevo, es una descarga gratuita e interesante.


Esta pose de victoria es muy difícil de ver en el modo Imposible.


XBOX 360 VEREDICTO
PUNTUACION 6
Prolongar la vida de tu juego es gratis.




Precio
150MP
2,13 euros

Band of Bugs Pack de mapas 3

Las Abejas Ninja se hinchan a mutilar bichos.

Como las termitas, el personal de Ninja Bee trabaja a destajo. Han sacado tres packs de mapas y una expansión de la campaña hasta la fecha. Francamente hubiéramos preferido una nueva campaña en vez de otro pack de mapas, sobre todo porque es muy difícil encontrar a alguien jugando en Live.

Hay cinco nuevos niveles, cuatro de los cuales son multijugador y sólo uno para individual. El mapa 'No es ese el camino' es una clásica batalla, estilo gato y ratón. Sin embargo, todos los mapas se pueden usar en modo escaramuza offline, lo que añade algo de valor al juego si no encuentras a nadie con quien enfrentarte. Y a buen precio.



PUNTUACION 7
Hazte con él quieres jugan en Xbox Live.

Guitar Hero II Indie Song Pack

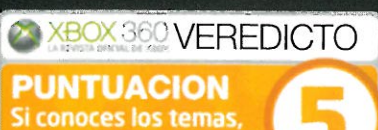
Precio
500MP
7,13 euros

En la música 'indy' no hay 'guitar heroes'



Metonation, **interpretada por Trivium; *Ex's And Oh's*, interpretada por Atreyu; *Bury the Hatchet*, por unos tales Protest the Hero. Y no, jamás oímos hablar de ellos.**

Quizá lo más sorprendente del último pack de canciones para GHII es el penoso trailer promocional. De lo peorcito que hemos visto hasta ahora en el Marketplace. Cuánto daño puede hacer este vídeo, en baja resolución, sobre el proceso de selección de canciones. Eso sí, al menos tienes la oportunidad de escuchar las canciones y decidir si merece la pena pagar los 500 MP. Hasta ahora, las canciones 'indy' no es que estén teniendo demasiada aceptación que digamos.



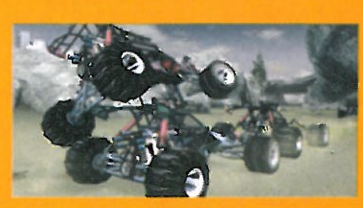
PUNTUACION 5
Si conoces los temas, a lo mejor los quieres.

Top 4 Xbox Live

Contenido descargable



1 Shivering Isles
PARA: ELDER SCROLLS IV: OBLIVION
PRECIO: 2400MP **NOTA:** 9/10
El más grande -alarga de 8 a 30 horas- pack de expansión de Oblivion.



2 Crackdown Getting Busy Bonus Pack
PARA: CRACKDOWN
PRECIO: 800MP **NOTA:** 9/10
Crackdown es incluso mejor, con un montón de nuevas armas y vehículos.



3 Gears of War Hidden Fronts
PARA: GEARS OF WAR
PRECIO: GRATIS **NOTA:** 9/10
Mapas bien diseñados y, lo mejor de todo, completamente gratis.



4 GRAW2 Throwback Pack
PARA: GRAW2
PRECIO: GRATIS **NOTA:** 8/10
Siete de los más grandes mapas multijugador de GRAW2 te llevan a la cumbre next-gen

Laboratorio OXM
Guitar Hero III

AUTOR: OXM Maeso

¿Se puede utilizar la guitarra de Guitar Hero III con otros títulos? Probamos con algunos ejemplos...



CASO 1

TRACK 'N' FIELD

RESULTADO: POSITIVO

Primero, descubres que puedes utilizar la guitarra para introducir tus iniciales, para después darte cuenta de que puedes ganar los cien metros lisos dándole a los trastes de tu Gibson. Pero después llega el triste momento en el que te enfrentas a otras pruebas y ves que los botonazos de colores no son buenos para aporrear. Si logras saltar los obtáculos es que eres el amo.



CASO 2

GUITAR HERO II

RESULTADO: POSITIVO

¡Sorpresa! Parece como si la secuela de esta popular saga hubiese sido diseñada para jugarse con esta guitarra inalámbrica. Ja. Más allá de ironías, por supuesto, éste es el otro gran título, además de GHIII, con el que puedes usar tu Les Paul inalámbrica. Tomátelo como un pack de expansión de tu *Guitar Hero III*, con más canciones y más garitos que desbloquear. Es el momento de vender en eBay o incinerar tu Explorer 'alámbrica', como diría el paleto de Xcast.



CASO 3

BOOM BOOM ROCKET

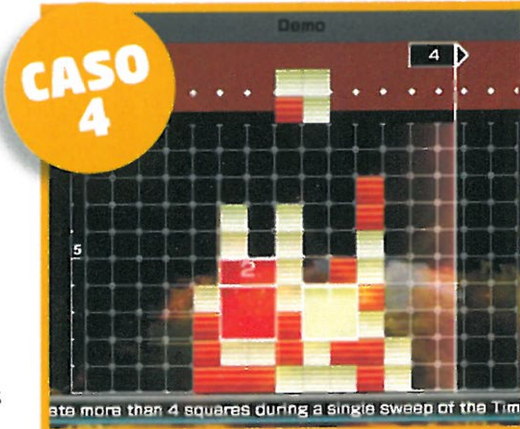
RESULTADO: NEGATIVO

Parece un juego similar a GH, pero el control es imposible. Se diseñó pensando en la disposición en rombo de los botones del mando, y no con la disposición en línea del mástil de la guitarra. Juega unos segundos y tus dedos se convertirán en un nudo imposible de deshacer sin cirugía.

LUMINES II

RESULTADO: POSITIVO

Teniendo en cuenta que, para enfrentarse a este juego, sólo es necesario un Pad Digital y un simple botón para soltar los bloques, tenemos que decir que puede jugarse con la guitarra. Pero el problema es la sensación de locura y descontrol de este título, sobre todo cuando se entra en el modo 'parent speed'. Aquí será cuando comiences a preguntarte: ¿por qué narices estoy jugando a *Lumines II* con esta maldita guitarra colgada del cuello? Es cierto... ¿Qué narices haces probando estas tonterías? Anda y coge el mando de tu 360. Porque que lo hagamos nosotros en la redacción, que estamos todo el día sin pegar ni golpe...



CASO 4


LIGHTS CAMERA ACTION
scene it?
DIRECTOR
EL LEGENDARIO JUEGO DE PREGUNTAS SOBRE CINE LLEGA A XBOX 360
Incluye cuatro Pulsadores Inalámbricos, con ellos la acción y la diversión no faltarán nunca en tu salón. Desafía a tus amigos locos por el cine con preguntas de sus películas favoritas entre las que se incluyen además de las grandes producciones de Hollywood, éxitos del cine español como: El otro lado de la cama, Mar adentro, Días de fútbol, Torrente, Mortadelo y Filemón ¡y muchas más!
xbox.com/sceneit
16+
www.pegi.info
Microsoft game studios
Sólo en Xbox 360 y totalmente en Castellano
© 2007 Microsoft Corporation. Microsoft, el logotipo Microsoft Game Studios, Xbox 360 son marcas comerciales del grupo de compañías Microsoft. merciales registradas de Screenlife, LLC. ©2007 Screenlife, LLC.



En tu disco

Este mes venimos cargados de plomo





AUTOR: OXM Xcast

Cuando terminamos el número 13 nos dijimos: para el número que viene toca marcha. Llamadlo fiestón o llamadlo juerga de tiros y plomo por doquier. Y como la fiesta de aniversario ya es agua pasada, os ofrecemos un dvd cargadito de juegos de disparos, para que no tengáis que gastaros un pastón en aplacar vuestras ansias de apretar el gatillo. F.E.A.R. Files, Timeshift, Stranglehold, The Darkness y un arcade con las pistolas bien puestas, Marathon: Durandal. Los cinco, con los cargadores a tope, esperando que apretemos START.

Pero como hay que ofrecer un poco de todo, también tenemos carreras con Flatout, espadazos y mucha sangre con Conan, y un buen repertorio de arcades, como Super Puzzle Fighter II, Sonic 2 y Super Contra. ¡Que disfrutéis!

Juan García
OXM Xcast



2 Super Puzzle Fighter II THDR

¿Qué es?
Un juegazo de padre y muy señor mío, que ha vivido escondido en los salones de recreativas más casposos hasta nuestros días. Agrupa gemas del mismo color y luego hazlas explotar para que, en la pantalla del rival, caigan un buen montón de fichas de castigo. Adictivo, en solitario; con amigos, un verdadero vicio.

Controles
Movimiento · Sin uso · Movimiento
Izquierda · Derecha · Izquierda · Patrón
LT Sin uso · RT Sin uso · LB Burla · RB Super

1 F.E.A.R. Files

¿Qué es?
Un juego de disparos en primera persona, de esos que dan miedín, con zombis y niños malditos apareciéndose por las esquinas. Miedo psicológico, lo llaman los entendidos. Se trata, además, de un clásico del PC, que ha llegado estas mismas Navidades con las dos expansiones que hay actualmente en el mercado, metidas en un solo disco. Prueba una de ellas, Extraction Point y, si llegado cierto punto de la demo (cuando sea el momento lo sabrás) no sientes una congoja o incluso pegas un salto del susto, es que o tienes unos nervios a prueba de bombas o bien lo que te pasa es que estás muerto por dentro.

Controles
Moverse · Zoom · Ladearse
Saltar · Golpear · Recargar/Acción
Botiquín · LT Granada · RT Disparar
LB Cámara lenta · RB Cambiar arma



"¿Qué mayor satisfacción puede haber que humillar a OXM Xcast en nuestro reto del DVD de cada mes?"

TRUCO
Todo objeto que brille puede interactuar con nosotros para acabar con la mafia

3 Stranglehold

¿Qué es?
Una película de las de Hong Kong, con John Woo, de director, y Chow Jun Fat, de protagonista, con la diferencia de que somos nosotros los que controlamos al personaje principal, mientras pega tiros por todas partes. Grandes gráficos, escenarios destruibles y coreografía de disparo "a lo Matrix".

Controles
Movimiento Vista Bombas tequila
Arma Granada Recoger arma Sin uso
Acción Disparar A cubierto Tiempo bala



TRUCO
Si dejas pulsado LB podrás elegir qué poder del tiempo pulsar. Si sólo pulsas un segundo, el juego lo hará por ti.

4 Timeshift

¿Qué es?
Un juego en el que tenemos un traje que controla el tiempo y que nos permite parar, retroceder o ralentizar su avance para así poder acabar con los chicos malos que nos esperan tras cada esquina. A nosotros nos sorprendió gratamente. ¿Hará lo mismo con vosotros?

Controles
Movimiento Vista Cambiar arma
Saltar Golpear Recargar Arma siguiente
Disparo Disparo Tiempo Granada

TRUCO
No escatimes en balas, hay más que de sobra desperdigada por el escenario y más que dejan caer.

5 The Darkness

¿Qué es?
La historia de Jackie Estacado, un matón de la mafia que, de buenas a primeras, se convierte en el baluarte de las fuerzas de la oscuridad, con poderes sobrenaturales incluidos. Se trata de un shooter adulto extraído directamente de las páginas de uno de los mejores cómics independientes.

Controles
Moverse Vista Cambiar arma
Usar Recargar Enviar oscuro Saltar
Disparo Disparo Oscuridad Poder



TRUCO
Por cada choque recargamos nitro, así que no te preocupes por quedarte sin él y pisa a fondo.

6 Flatout: Ultimate Carnage

¿Qué es?
No sabemos exactamente por qué, pero este juego nos encanta. Quizá su música o sus gráficos de nueva generación o puede que su jugabilidad salvaje, en la que cada choque es una cuestión de vida o muerte. Lo mejor es que tú mismo decidas por qué Flatout es tan divertido.

Controles
Dirección Vista trasera Lista jugadores
Nitro Freno de mano Cámara Reiniciar
Frenar Acelerar Sin uso Sin uso

Contenidos

Demos
Juega con estas demos sin esperas ni descargas...

Fear Files
Stranglehold
Timeshift
The Darkness
Flatout Ultimate Carnage
Age of Conan
Marathon: Durandal
Super Puzzle Fighter II
Supercontra
Sonic the Hedgehog 2

HD Trailers
Trailers y entrevistas ofrecidas por nuestros hermanos ingleses

Entrevista: Army of Two
Entrevista: Stirling Moss
Kane & Lynch Dead Men
Alone in the Dark
Naruto Rise of the Ninja
Guía Project Gotham Racing 4

Previews
Lo que viene y cómo viene. Los avances de los mejores juegos.

Fable 2
Fallout 3
Spiderman Amigo o Enemigo
Ace Combat 6
Sacred 2

Reviews
Lee lo que hemos dicho y escrito sobre los títulos más punteros.

Marathon: Durandal
Spyglass Board Games
Hexic 2
Bomberman Live!
Blazing Angels 2
Fatal Inertia
Madden NFL 08
Medal of Honor Airborne
Moto GP 07
Nascar 08
Stranglehold
Stuntman: Ignition
Locos por el Surf
Tiger Woods PGA Tour Golf 08



TRUCO
Con las orbes que recolectes aprovecha y compra nuevos golpes en el menú que sale al pulsar back.



TRUCO
No te olvides de usar las terminales, son fundamentales para acabar tu misión.

7 Conan

¿Qué es?

Existe vida más allá de las películas de Schwarzenegger para Conan. Y es que se trata de un cómic clásico, que ahora llega a las consolas de nueva generación, en un beat´em up repleto de brutalidad y diversión. Golpes bestias, mujeres con poca ropa y palabrotas... ¿Qué más se puede pedir? No lo sabemos, pero después de jugar a la demo nos ha salido pelo en el pecho.

Controles

Moverse Esquivar Sin uso
Saltar Coger Golpe fuerte Golpe flojo
LT Cubrirse RT Lanzar LB Sin uso RB Acción

8 Marathon Durandal

¿Qué es?

El verdadero origen de Halo. El juego de Bungie que realmente ha terminado evolucionando en las aventuras del Jefe Maestro. Un verdadero clásico del mundo de los ordenadores, que llega con mejor pinta que nunca para su cita con la nueva consola de Microsoft. Más disparos, esta vez con un sabor añejo, que lo hace verdaderamente inconfundible..

Controles

Moverse Mirar Mapa
Acción Puños Mirar izquierda Mirar derecha LT Disparo RT Disparo
LB Arma siguiente RB Arma anterior



TRUCO
No dejes escapar los objetos voladores, en su mayoría contienen mejoras y nuevas armas.



TRUCO
Pulsa abajo y al salto para coger carrerilla en el sitio y poder evitar obstáculos hasta en los lugares más estrechos.

9 Supercontra

¿Qué es?

Otro clásico venido de la época en que las salas recreativas estaban de moda. En este caso, además un mata-mata de los de dificultad estratosférica, casi mítica. Dispara a todo lo que se mueva y esquiva las balas del ejército enemigo por el primero de los cinco niveles de que consta el juego completo.

Controles

Moverse Sin uso Moverse
Saltar Sin uso Disparar Sin uso
LT Sin uso RT Sin uso LB Sin uso
RB Sin uso

10 Sonic The Hedgehog 2

¿Qué es?

El nacimiento de un verdadero mito. Sonic el erizo forjó su leyenda en gran parte gracias a este juego. Un plataformas simple y vertiginoso en el que lo único que hay que hacer es saltar sobre los enemigos y esquivar los ataques. Lo mismo de siempre, pero con un carisma sin parangón.

Controles

Moverse Sin uso Moverse
Saltar Sin uso Sin uso Sin uso
LT Sin uso RT Sin uso LB Sin uso RB Sin uso

OXM te reta...

Como cada mes, queremos lanzaros un reto al que todos vosotros estáis invitados a superar, ya que se trata de una de las demos incluidas en nuestro exclusivo DVD. Este mes, el juego elegido es *Super Puzzle Fighter II Turbo HD Remix*.

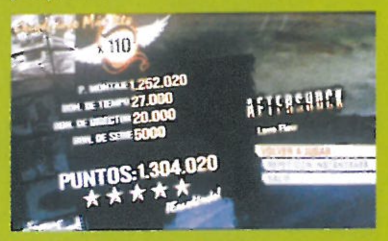


Queremos que superes nuestra puntuación

Ha sido difícil, pero nuestra puntuación, al cabo de tan solo dos fases, ha sido de 49.990 puntos. Supérala y envíanos las pruebas a xbox360@recoletos.es

El reto del mes pasado...

En la revista del mes pasado Clapillo y Xcast se tiraron una tarde dándole a la demo de *Stuntman Ignition*, y en el nivel 'Lava Flow' consiguieron 788.942 y 738.720 puntos, respectivamente. Por supuesto, dos de vosotros les habéis superado a los muy paquetes.



1 Nuestro amigo 'Ladillax' consiguió 1.304.020 puntos y se alza como ganador absoluto del reto. ¡Enhorabuena!



2 En segunda posición se queda Álvaro Guerrero, que nos mandó esta foto, donde se ve que consiguió 1.247.490 puntos.

Están preparadas.

¿Y tú?

Las piñatas sólo juegan para ganar. Así que cuando no están haciendo carreras, aplastando insectos o lanzando dinamita, se entrenan a fondo para correr, aplastar y lanzar mejor. Coge tu piñata favorita y llévala hasta el límite en más de 50 trepidantes juegos y carreras. Colecciona el máximo de puntos caramelo y ¡gana, gana, gana!









Sólo en Xbox 360 y totalmente en Castellano   xbox.com/vivapinatapartyanimals

KROME STUDIOS   Microsoft game studios



Jump in.   XBOX 360 LIVE

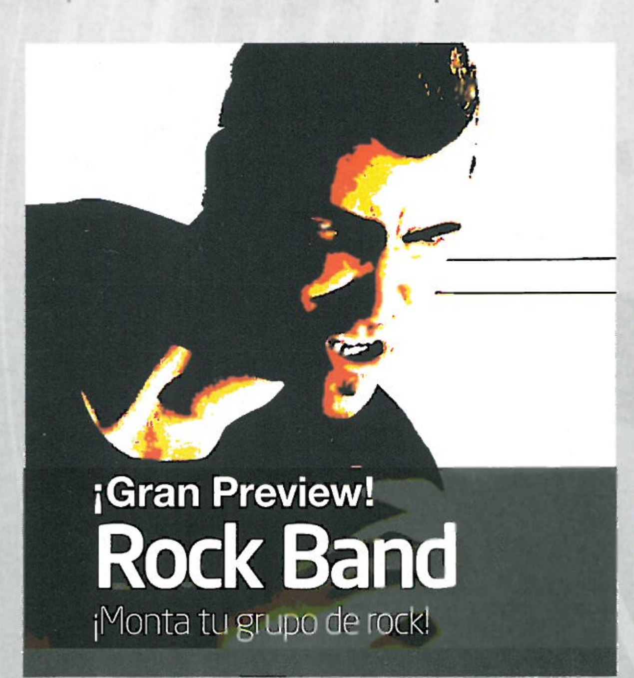
Número 15 Febrero 2008

www.xbox.com

XBOX 360
LA REVISTA OFICIAL XBOX

Próximo número

Bueno, bueno, bueno... La que estamos montando para febrero. Si lo que siempre quisiste fue tener un grupo, ¡no te pierdas el número que viene!



¡Gran Preview!
Rock Band
¡Monta tu grupo de rock!



Reportaje
Fallout 3
Ya queda menos para disfrutar de esta pedazo de joya de Bethesda.

Review
Devil May Cry 4

Preview
Civilization Revolution

¡Más! Demos jugables y las últimas reviews de juegos 360

Jugables Project Gotham Racing 4, **FIFA 08**, Pro Evolution Soccer 2008, **NBA 2k8**, Crash of the Titans, **Spider-Man: Amigo o Enemigo**, Fatal Fury Special, **Tetris Splash**, MX vs ATV: Untamed
Reviews y previews Fallout 3 **Devil May Cry 4** Burnout Paradise...
Reportajes Lo mejor de 2008 **Saca partido al Live...**



LA REVISTA OFICIAL XBOX

En tu DVD

El próximo DVD huele a pólvora
Parece que en enero vamos a celebrar el festival del gatillo fácil. Diez demos para jugar al instante...

Juega PGR 4

Juega FIFA 08

Juega NBA 2K8

Juega PES 2008

Juega CRASH

¡Más! Descargas:

Temas e imágenes de jugador exclusivos Trailers y películas en HD
Archivos: Lee las reviews en la tele


Photo: FRODE SAND
THOMAS
HARSTAD
10
EXCLUSIVE
24/7 online 365
CHANNELS
O'NEILL
TV
SPORTZUN, S.A. - Telf. 914350461 – email: marketing@sportzun.com
oneilleurope.com